N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

www.joystick.fr

joystick

NUMÉRO 94 JUIN 1998

joystick NUMÉRO 94 • 38 F

Quel jeu de foot choisir ?

QUEL JEU ? QU'ON SE DEMANDE

Unreal
Might & Magic 6

ALORS LÀ, BRAVO, QU'ON DIT !

Commandos
Interstate '82
Daïkatana
Indiana Jones & the Infernal Machine
Dark Project...

RUDEMENT BIEN, QU'ON PENSE !

38F remboursés pour l'achat de Coupe du monde 98 ou Hexplore chez Score Games



UNREAL • MIGHT & MAGIC 6 • COMMANDOS • joystick 94 JUIN 1998 • 38 F • DOSSIER FOOT • À MORT FOOTIX !

NUMÉRO 94 • JUIN 1998 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

X E N O

L'ULTIME GU

VOUS SEUL POUVEZ SAUV





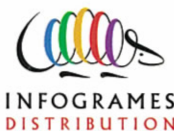






PlayStation™

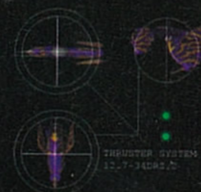


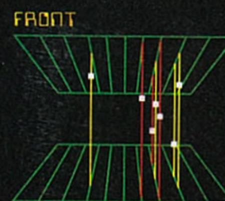


CRACY

ERRE SPATIALE

ER LE SYSTÈME SOLAIRE



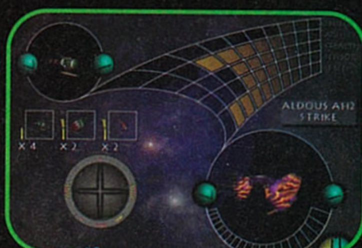


"Un spectacle à ne pas manquer !"
Total Play

"Une valeur sûre de l'année 1998"
PC Jeux











Sommaire

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS

JOYSTICK

est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno LESOUEF, Fabrice PLAQUEVENT
Directeur délégué adjoint : Pascal TRAINEAU
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef

RÉDACTION

Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Chef des informations : Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrice : Michèle Jeanjean
Secrétariat : Laurence Geuffroy

MAQUETTE

Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linos, Stéfanie Brunelle, Stéphane Noël, Sonia Caron, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Christophe Gourdin et Catherine Branchut.
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

COURRIER DES LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Ivan Le Fou et Moulinex
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Ivan Le Fou (Ivan Gaudé), Alexandre Klesen (Colonel Kerensky)
MATOS : Mathilde Remy, Stéphane Quentin
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan

PUBLICITÉ/PROMOTION

Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Chargé de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 antom@club-internet.fr
Assistante de publicité : Marie-Cécile Reye
Directrice de promotion : Emmanuelle de la Chaux
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9. Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (239 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10

TÉLÉMATIQUE

3615 Joystick
Centre serveur : HDP
Concepteur : Nudge Interactive
Animation : Frédéric Garcia
Photogravure : **CHAMPA – COMPO IMPRIM**
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE, membre de E2G, et ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse
Tous droits de reproduction réservés.
Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Couly
Couverture : Commandos © Eidos
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages, exceptionnellement un supplément de 16 pages, et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-Rom : Bob bernic, Gana, Lord Casque Noir.



JOYSTICK 94 • JUIN 1998



44 DOSSIER VOLANT. Vous avez été nombreux à réclamer un dossier sur le périphérique indispensable de l'amateur de jeux de voitures qui se respecte, j'ai nommé le volant. Après avoir fini Gran Turismo dans tous les sens, Lord Casque Noir a testé pour vous tous les modèles disponibles et même des retours de force.

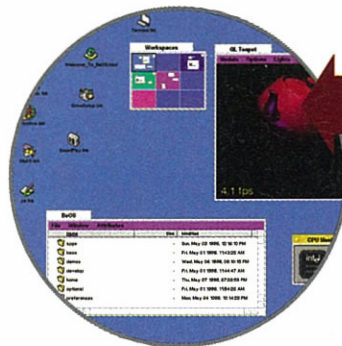


48 Reportage Indiana Jones. Il y a comme une odeur de coup de fouet, au royaume de Joystick. Pour s'emparer du futur Indiana Jones, les testeurs du mag' vont encore jouer les gros fourbes. Du grand LucasArts en perspective, en 3D s'il vous plaît.

60 Reportage interstate '82. De la niou wave à la la place du fonke, un graphisme plus mieux, des missions plus plus complexes, de nouvelles armes... L'incroyable Interstate '82 n'en peut plus de nous faire baver. Et si je vous dis qu'on pourra sortir de sa caisse, piloter un hélico et une moto. Gotcha, ça va être troooop puissant !



76 Dossier Spécial Foot. Notre envoyé spécial au Square de France n'a pas chômé : Ivan le Fou a abattu pas moins de 3 previews et 3 tests, dont le fameux Coupe du Monde 98™. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le foot sans jamais oser tackler.



162 Exploitation : le BeOS. La puissance sur nos PC sans le duo infernal Micro$oft-Intel ? C'est possible, encore faudrait-il que les programmeurs nous développent des softs. Présentation de la bêta 3 de BeOS pour les PC. Ça serait cool, non, un troisième millénaire sans Billou ?

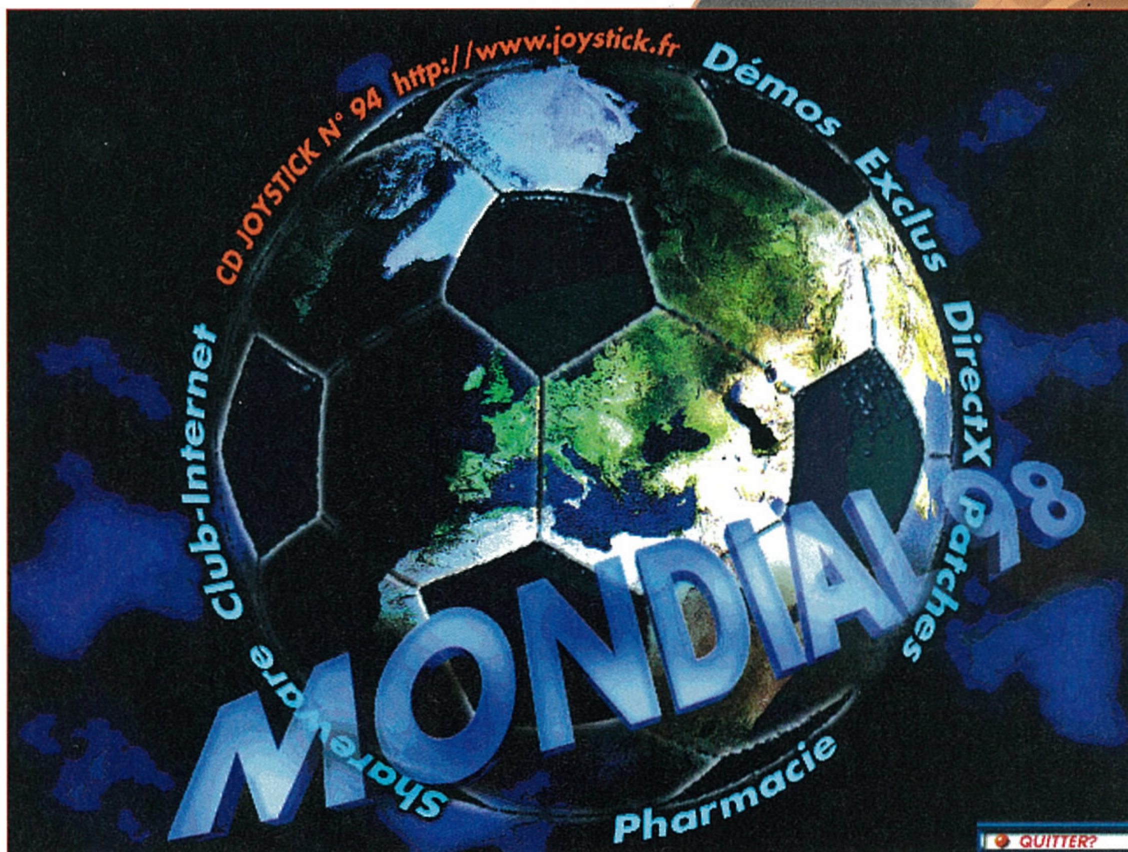


ET AUSSI...

sommaire

Avant toute chose, je tiens à m'excuser personnellement pour trois raisons. La première, c'est l'absence de la démo de Formula 1 97 sur le CD du mois dernier. La seconde, hum, comment vous dire, eh bien... la démo de Formula 1 justement, heu, elle est sur le CD de ce mois-ci, mais, si si, elle y est... mais, gloups, bon, je me lance. Vous avez vu Terminator 2 ? Tiens, j'irais bien dormir un de ces jours. Elle ne marche pas. Tralala. Et hop, je l'ai dit. La démo de F1 97 ne fonctionne pas. Non, je déconne. Mais il y a quand même une manipulation à faire. Pour être franc, nous avons été pris par le temps et avons terminé la gravure du Worm pour l'usine une heure avant son départ pour l'aéroport de Roissy. Du coup, nous n'avons pas eu le temps de le vérifier intégralement. Je sais, ce n'est pas votre problème et je ne sais plus où me mettre. Certes, je pourrais vous dire qu'il y a quand même plein d'autres démos géniales comme Coupe du Monde 98, Commandos, N.I.C.E. 2, Outwars, X-Com... mais je ne le ferai pas (Special Ops, Golden Tee Golf, Comanche Gold, Monster Truck Madness 2, Space Girl, dossier Cartes 3D, F1 Racing...). La troisième, c'est que N.I.C.E. 2 et X-Com Interceptor fonctionnent également, mais avec la même manipulation. Bref, ce n'est pas très brillant et nous partons de ce pas nous repentir. En espérant que vous consentirez à nous pardonner. En attendant, voyez dans ces pages comment installer ces trois démos !

Lord Casque Noir



LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95. Elle nécessite au minimum un Pentium 133 équipé de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 166, de 16 Mo ou 32 Mo de Ram et d'un lecteur sextuple vitesse et une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640 x 480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problème. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton «Démarrer» de la barre des tâches, puis cliquez sur «Arrêter». Choisissez l'option «Redémarrer sous DOS». Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également le lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

QUITTER L'INTERFACE

En cliquant sur le bouton «Quitter» du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

DÉCOMPRESSER LES FICHIERS SANS PASSER PAR L'INTERFACE

CLes fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser («déziper») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs, et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

DERNIÈRE MINUTE

Deux démos ont été ajoutées au dernier moment : la nouvelle version de Barrage, un jeu 3Dfx en préparation et Dink SmallWood, un jeu de rôles en 3D isométrique. Vous les trouverez dans le répertoire \DATA\DEMOS\BARRAGE et DINKSMA du CD.

CLUB INTERNET

Découvrez l'accès personnalisé à l'Internet grâce au Club Internet. Pour vous connecter, indiquez le numéro de série «J03G52T7H» lors de l'abonnement en ligne ou en appelant le service client au : 01 55 45 46 47. Pour installer le kit manuellement, placez-vous dans le répertoire \DATA\CLUB95\DISK1 et lancez SETUP32.EXE. Vous pouvez également passer par l'interface du CD. Bon surf !

DIRECTX5

Les démos des jeux Windows 95 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 5.2.

cd-rom n°94



LES DÉMOS

LES EXCLUSIVITÉS DU MOIS



COUPE DU MONDE 98

Editeur : Electronic Arts
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Inutile de vous présenter le jeu qui va exploser les ventes de cet été. Vous imaginez, vous ? LE jeu officiel de la Coupe du Monde pendant la Coupe du Monde ! Ça c'est fort. Enfin, voici la démo exclusive de ce petit chef-d'œuvre. Elle vous propose de disputer un match de quelques minutes entre l'Angleterre et le Brésil. Vous allez voir, c'est réellement béton, surtout avec une carte 3D. Notez que les commentaires de la démo sont en anglais, mais que la version commerciale du jeu comporte bien entendu des commentaires en français, cela va de soit. Bon match !

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WC98 et cliquez sur le fichier WC98.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Touches diverses

Vous pouvez accélérer le jeu de différentes façons :

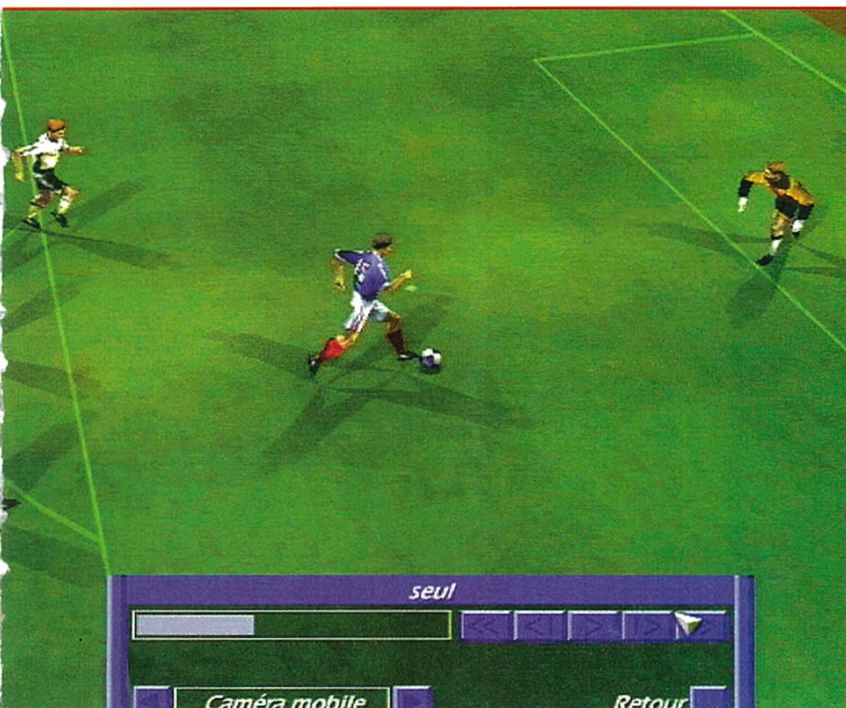
=	Augmente la taille de l'écran
-	Réduit la taille de l'écran
y	Réduit les détails du terrain
t	Réduit les détails du stade
ESC	Menu
F1	Caméra télé
F2	Caméra de touche
F3	Caméra action
F4	Caméra des buts
F5	Caméra stade
F6	Caméra épaule
F7	Caméra de la balle
F8	Caméra tour
F10	Quitter match courant
F12	Quitter Coupe du Monde 98
5	Statistiques du match
6	Scores
7	Sommaire
8	Radar on/off

Clavier

Flèches	Mouvements
A	Lobe (tacles latéraux)
S	Passe (changer de joueur)
D	Tir (tacle)
W	Courir
E	Passe en avant
Q	Faute intentionnelle
Shift gauche	Maintenir Shift avec touche précédente pour faire un mouvement spécial
Space bar	IGM (modifie les formations offensives et défensives)

Gravis Gamepad Pro

Bouton	Possession (Défense)
D-Pad	Mouvements
Bouton rouge	Lobbe (tacle de côté)
Bouton jaune	Passe (changer de joueur)
Bouton vert	Tir (tacle)
Bouton bleu	Courir
R1 bouton	Passe en avant
L1 bouton	Faute intentionnelle
L2, R2 boutons	Maintenir Shift avec touche précédente pour faire un mouvement spécial
Select bouton	IGM (modifie les formations offensives et défensives)





LES DÉMOS



COMMANDOS

Editeur : Eidos
Système : Windows 95

Le superbe, que dis-je, le fabuleux Commandos renoue avec les jeux de tactique en vue isométrique. Le graphisme de ce dernier est réellement magnifique avec la possibilité de zoomer sur le moindre détail. Nous qui avons eu la chance de tester le jeu et de voir pas mal de missions, continuons d'y jouer à mort et disons-nous que, vraiment, c'est drôlement bien de faire la guerre sur son PC.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\COMMANDO et cliquez sur le fichier COMMANDO.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX 5.

MODE D'EMPLOI

Le mode d'emploi est inclus dans le jeu. Pour le consulter, cliquez sur Help dans le menu principal. Cette démo n'étant toujours pas disponible en français, vous devrez comprendre un tant soit peu l'anglais pour pouvoir y jouer.



COMANCHE GOLD

Editeur : Novalogic
Système : Windows 95

Voici la démo d'une version étendue du célèbre Comanche 3. Le jeu, qui était à l'époque très lent sur Pentium 200, tourne très bien désormais sur un PII. Reste que vous serez assez peu à en profiter vraiment, du moins, de tous les détails à fond.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\COMGOLD et cliquez sur le fichier COMGOLD.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Touches clavier

ESC	Menu
Pause	Pause
!	Aide
F1	Vue cockpit standard extérieur
F2	Vue plein écran avant
F3	Vue cockpit gauche
F4	Vue cockpit droite
F5	Vue externe fixe
F6	Vue externe arrière
F7	Vue agrandie MFD gauche
F8	Vue agrandie MFD droit
F9	Vue de votre appareil depuis l'ennemi
F10	Vue de votre appareil vers l'ennemi
F11	Vue avant de l'équipier
F12	Vue externe de l'équipier

D'autres vues sont disponibles en appuyant sur Alt + l'une des touches précédentes

M	Zoom avant
;	Zoom arrière
Alt E	Allume et éteint le moteur
0	Règle le pas général 100 %
1à9	Règle le pas général
2	Pas à 0
=	Pas maximum avec touche enfoncée
Flèches	Mouvement du rotor
Q	Rotor de queue lacet gauche
S	Rotor de queue lacet droit
K	Active/désactive le stabilisateur vertical
F	Porte soute ouverte/fermée
G	Train d'atterrissage
Z	Défilement des way points
D	Niveau de détail HMD
H	Couleurs HMD
I	Mode carte
:	Zoom avant sur la carte
;	Zoom arrière sur la carte
Entrée	Défilement des cibles
A	Bascule entre le mode défilement et priorité
Tab	Mode d'ajustement de tirs par liste d'objectifs
O	Active le mode d'ajustement de tir associé à la distance
P	Active le mode d'ajustement de tir prioritaire
Backspace	Annule l'accrochage/supprime des objectifs de votre liste
Espace	Tire une unité ou rafale de l'arme sélectionnée
^ou $	Fait défiler le système d'armement
W	Sélectionne la mitrailleuse de 20 mm
X	Roquettes Hydra-70 FFAR
C	Stinger
V	HellFires
B	Requête de mission de tir à une batterie d'artillerie proche
N	Envoie des commandes de tir à votre coéquipier
Alt U	Fait défiler les vues qu'ont les autres joueurs
Alt Y	Vous ramène instantanément à votre propre point de vue
R	Vous permet d'envoyer les messages de texte entre les joueurs

SPÉCIAL CARTE 3D

Pour accéder aux drivers des cartes 3D, lancez l'explorateur de Windows et placez-vous dans le répertoire \DRIVERS3D situé à la racine du CD. Les drivers sont classés par Chipset, puis par constructeur. Chaque fichier est compressé au format ZIP. Reportez-vous à l'encadré de la première page expliquant comment décompresser un fichier ZIP.

SPÉCIAL F1 RACING SIMULATION

Toutes les goodies pour F1 RS se trouvent dans le répertoire \DATA\WIN95\JEUX de ce CD. Vous pouvez également y accéder en passant par l'interface du CD et en choisissant sharewares, en cliquant sur l'un des quatre choix proposés et en sélectionnant, depuis la Joylist : Windows 95, puis JEUX.

BARRAGE

Editeur : Mangogrit
Système : Windows 95+3Dfx

Nous avions déjà mis cette démo il y a pas mal de temps. Cette nouvelle version comporte un niveau supplémentaire.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\BARRAGE et cliquez sur le fichier BARRAGE.EXE

REMARQUE

Une carte 3Dfx est obligatoire.

MODE D'EMPLOI

Les touches doivent être définies depuis le menu Control de l'interface.



LES DÉMOS

COMMENT INSTALLER LES DÉMOS DE FORMULA 1 97, N.I.C.E. 2 ET X-COM INTERCEPTOR ! ! !

N.I.C.E. 2

Editeur : Magic Byte
Système : Windows 95 + Carte 3D Obligatoire.

Quand je vous dis que le Net, c'est trop bien. Cette démo est hallucinante. Sorti de nul part, ce jeu de voiture risque de faire grand bruit. Vivement une version plus avancée, et surtout en français !

INSTALLATION DE LA DÉMO

Si vous passez par l'interface ou si vous cliquez sur l'exécutable, vous obtiendrez un message d'erreur lors de la décompression. La démo fonctionne pourtant parfaitement. Veuillez procéder comme suit :
Cliquez sur le bouton "Démarrer" de Windows, puis sur "Exécuter".
Dans la boîte de dialogue qui apparaît, tapez ce qui suit en remplaçant le "X" du début par la lettre de votre lecteur de CD-Rom :
X:\DATA\PKUNZIP \DATA\DEMOS\NICE2\NICE2.EXE C:\JOYDEMOS\NICE2\ -D
Notez qu'il y a trois espaces dans la commande, entre PKUNZIP et \DATA\DEMOS, entre NICE2.EXE et C:\JOYDEMOS et enfin, juste avant -D
La démo va ainsi se décompresser sur votre disque dur C: dans le répertoire \JOYDEMOS\NICE2. Lancez ensuite l'installation depuis ce répertoire en passant par l'explorateur de Windows.

REMARQUE

Power VR, ATI, RIVA128, 3Dfx et Power VR sont pris en charge par le produit.

MODE D'EMPLOI

Ça se complique. Cette démo étant entièrement en allemand, veuillez procéder de la façon suivante : déplacez la souris vers la droite de la page d'accueil. Un menu apparaîtra. Là, cliquez sur la première option en haut pour choisir une voiture. En cliquant sur la flèche en haut à droite, vous verrez défiler tous les véhicules du jeu. Lorsque le signe "$" apparaît en bas à gauche, cliquez dessus pour acheter la voiture. Seules deux ou trois sont disponibles dans la démo. Ensuite, revenez sur le menu principal, toujours en déplaçant la souris sur la droite de l'écran, et cliquez sur "Tastatur", puis sur Nächstes Rennen. Et voilà. Pour dirigez la voiture, utilisez les touches du curseur.

FORMULA 1 97

Editeur : Psygnosis
Système : Windows 95+ Carte 3D

Inutile de comparer cette démo avec F1 Racing Simulation. Il s'agit là d'un jeu d'arcade destiné à tous ceux qui trouvent F1RS trop compliqué. C'est beau, mais c'est un peu lent en Direct3D. Avec une 3Dfx, c'est parfait.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Si vous passez par l'interface ou si vous cliquez sur l'exécutable, vous obtiendrez un message d'erreur lors de la décompression. La démo fonctionne pourtant parfaitement. Veuillez procéder comme suit :
Cliquez sur le bouton "Démarrer" de Windows, puis sur "Exécuter".
Dans la boîte de dialogue qui apparaît, tapez ce qui suit en remplaçant le "X" du début par la lettre de votre lecteur de CD-Rom :
X:\DATA\PKUNZIP \DATA\DEMOS\F197\F197.EXE C:\JOYDEMOS\F197\ -D.
Notez qu'il y a trois espaces dans la commande, entre PKUNZIP et \DATA\DEMOS, entre F197.EXE et C:\JOYDEMOS et enfin, juste avant -D.
La démo va ainsi se décompresser sur votre disque dur C: dans le répertoire \JOYDEMOS\F197. Lancez ensuite l'installation depuis ce répertoire en passant par l'explorateur de Windows.

REMARQUE

3Dfx fortement recommandée.



MODE D'EMPLOI

Utilisez les touches du curseur pour vous diriger et Q,W pour avancer ou freiner.

X-COM INTERCEPTOR

Editeur : Microprose
Système : Windows 95 + Cartes 3D

INSTALLATION DE LA DÉMO

Si vous passez par l'interface ou si vous cliquez sur l'exécutable, vous obtiendrez un message d'erreur lors de la décompression. La démo fonctionne pourtant parfaitement. Veuillez procéder comme suit :
cliquez sur le bouton "Démarrer" de Windows, puis sur "Exécuter".
Dans la boîte de dialogue qui apparaît, tapez ce qui suit en remplaçant le "X" du début par la lettre de votre lecteur de CD-Rom :
X:\DATA\PKUNZIP \DATA\DEMOS\XCOM\XCOM.EXE C:\JOYDEMOS\XCOM\ -D.
Notez qu'il y a trois espaces dans la commande, entre PKUNZIP et \DATA\DEMOS, entre XCOM.EXE et C:\JOYDEMOS et enfin, juste avant -D.
La démo va ainsi se décompresser sur votre disque dur C: dans le répertoire \JOYDEMOS\XCOM. Lancez ensuite l'installation depuis ce répertoire en passant par l'explorateur de Windows.

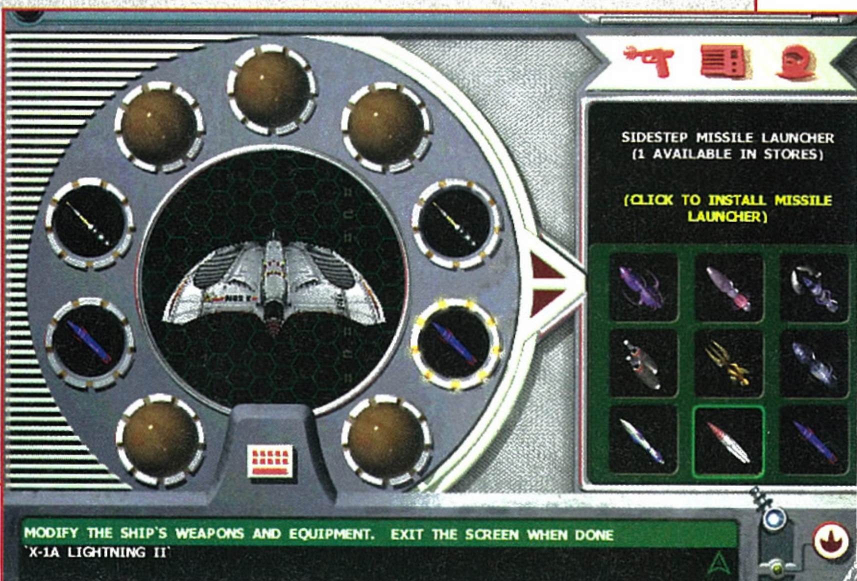
REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Voir à l'intérieur de la démo.







LES DÉMOS

DINK SMALLWOOD

Editeur : RT Soft
Système : windows 95

C'est trop bien Internet. On y trouve plein de trucs dont on n'a jamais entendu parler. Preuve en est une nouvelle fois avec ce jeu de rôles à la Zelda. C'est pas top, mais on manque de produits de ce type sur PC, c'est clair.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DINKSMA et cliquez sur le fichier DINKSMA.EXE

REMARQUE

MODE D'EMPLOI

Flèches	Mouvements. Maintenir la direction contre un obstacle pour le pousser
Ctrl	Attaquer/Utiliser un objet/Valider un choix
Espace	Parler/Examiner/Manipuler
Shift	Utiliser la magie
Entrée	Inventaire
Esc	Options
M	Carte

Dans l'inventaire

Flèches	Change arme ou magie
Ctrl	Valider le choix
Entrée	Sortir

Autres

Alt-M	Stop la musique
Alt-Q	Quitter Windows
Alt-D	Mode debug

GOLDEN TEE GOLF

Editeur : Incredible Technologies
Système : Windows 95

Un jeu de golf original, qui permet en fait de swinguer virtuellement avec la souris. Après deux trois opérations de calibrage, il vous suffira de bouger le poignet pour envoyer la balle là où bon vous semble.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GTGDEMO et cliquez sur le fichier GTGDEMO.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Toutes les instructions se trouvent dans la démo.

JAZZ JACK RABBIT 2

Editeur : Epic Megagames
Système : Windows 95

C'est tout de même un comble. Le meilleur jeu de plates-formes sur PC est un shareware. Spécialisé dans ce mode de distribution, Epic Megagames nous gratifie d'un produit à la fois super jouable et d'un design superbe.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\JAZZ2SWC et cliquez sur le fichier JAZZ2SWC.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Flèches	Mouvements
Entrée	Actionner
Shift	Courir
Ctrl	Sauter. Appuyez une seconde fois pour sauter plus haut.

MONSTER TRUCK MADNESS 2

Editeur : Microsoft
Système : Windows 95 + Carte3D

Qui n'a jamais rêvé de conduire l'un de ces terribles engins que sont les Monster Truck ? Ce jeu de Microsoft est fort original, bien qu'il faille une machine assez puissante pour obtenir une parfaite fluidité. Seul, c'est un peu ennuyeux, mais en réseau c'est top.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MTM2TRIAL et cliquez sur le fichier MTM2TRIAL.EXE

REMARQUE

Nécessite DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Cliquez sur Manual dans la page d'accueil de la démo.

OUTWARS

Editeur : Microsoft
Système : Windows 95 + Carte3D

Voici un jeu d'action en 3D qui dépote.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\OUTWARS et cliquez sur le fichier OUTWARS.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Cliquez sur le bouton du manuel en ligne, une fois la démo installée.

SPACE GIRL

Editeur : Titus
Système : Windows 95 + Carte3D en option

Un shoot'em up dans l'espace, qui tourne à une vitesse hallucinante. Sur PII, c'est pratiquement injouable ! Sinon, c'est en 3D et ça défoule bien. Butons de l'alien !

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SPACEG et cliquez sur le fichier WINSPACE.EXE

REMARQUE

L'un des rares jeux qui fonctionnent correctement sur un Pentium 75, voire un 486.

MODE D'EMPLOI

Je ne dispose malheureusement pas d'assez de place pour vous décrire toutes les touches. Vous les trouverez néanmoins dans le fichier Readme.txt se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\SPACEG du CD.

SPECIAL OPS

Editeur : BMG
Système : Windows 95 + 3Dfx obligatoire

Un excellent simulateur de combat. Vous dirigez des soldats en vue 3e personne au milieu de décors super flippants. C'est bien fait et ça donne envie d'en voir plus, clairement !

INSTALLATION DE LA DÉMO

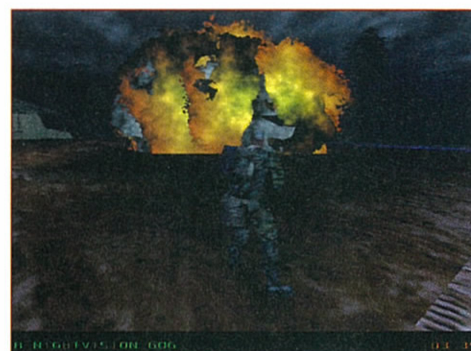
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SPECOPS et cliquez sur le fichier SPECOPS.EXE

REMARQUE

Si vous avez une Voodoo 2, n'installez pas les Glides fournis avec cette démo.

MODE D'EMPLOI

CTRL	Tir
Espace	Envoi une grenade à fragmentation
Souris	Contrôle de la direction
Souris + L	Regarder
Bouton droit souris	Mode sniper
Bouton gauche souris	Tir
X (maintenu)	Mode sniper
T	Mode entraînement
Flèches	Mouvements
Shift + Flèches	Nager, marcher, accélérer, bouger avec précision, selon l'action
ESC	Options
ALT + Flèches	Pas latéraux ou ramper
[ou]	Objets de l'inventaire
Entrée	Utiliser un objet de l'inventaire
[ou] + X	Inventaire
A	Se lever
R	Recharger l'arme
Q	Se baisser
G	GPS



N	Jumelle infrarouge
H	Santé
TAB	Switches Rangers
H+Enter	Se soigner
END	"Cessez le tir"
HOME	"Suivez-moi"
DEL	"Tuez les tous !"
PAGE DOWN	"Bouger"
1	Fusil d'assault
F1	Aide
2	Mitrailleuse
F4	Caméra orbitale
3	Grenade
F5	Caméra par défaut
4	Fusil à lunette
F6	Caméras latérales
5	Pistolet
F7	Caméra satellite
6	Bazooka
F8	Vue subjective
7	SubMachine Gun
8	Special

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\
Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER
- La rubrique Shareware regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les Cartes 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX5 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX5\DX5FRN.EXE)
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

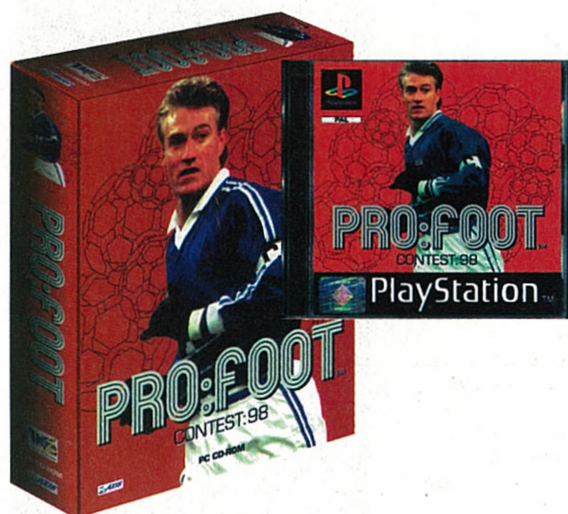
RESPONSABILITÉS

PRO:FOOT™
CONTEST:98

"Faites avec les mains
ce que vous avez toujours rêvé de faire
avec les pieds."



Didier Deschamps







Rejoignez-moi pour d'extraordinaires parties de ballon... Avec Pro:Foot, vous allez vivre les vraies émotions des grands joueurs. Pro:Foot, sur PlayStation ou CD-Rom PC, c'est le pied !

Z-AXIS — TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE — PlayStation — PC CD

Curieusement, sans que l'on sache pourquoi, le mois de juin a toujours apporté au bon peuple sa moisson de patches 3D. Curieusement aussi, Gana l'a pigé en vous préparant pour ce mois-ci un spécial Cartes 3D dans le CD-Rom de Joy. Du coup, gardez-le bien au chaud, ça deviendra un jour un collector.

PATCHES

Bob Arctor

Upgrade Flight Unlimited II

(de la version 1.03 à la version 1.04)





Un patch très intéressant pour le plus beau des simulateurs de vol. La nouvelle version 1.04 va vous permettre, entre autres, d'obtenir des vecteurs ILS à l'atterrissage, d'augmenter encore le réalisme des communications avec le contrôle aérien, de modifier les paramètres du joystick force feed-back de Microsoft très finement mais aussi corriger le comportement des avions de l'ordinateur roulant au sol. De plus, la fenêtre du plan de vol affiche désormais l'altitude d'un aéroport sélectionné en waypoint.

Patch 3.0 pour Total Annihilation



Le tout dernier patch pour Total Annihilation. Il rajoute des raccourcis clavier pour un filtrage sélectif de la sélection d'unités (avions munis d'armes, radars, sonars, jammers, toutes les unités mobiles sauf le commander). Il rajoute aussi la possibilité de partager les ressources avec les partenaire lors d'un jeu en réseau tout en se constituant une réserve personnelle, et de visualiser la zone d'invisibilité minimale d'une unité camouflée dans laquelle elle peut être apercue.



Ubi patche ses jeux

Le site des patches d'Ubi Soft se trouve au : http://www.ubisoft.fr/demos/updates/updates.html

Un dossier Spécial 3D

Un dossier Spécial 3D appelé «Cartes3D» se trouve dans le CD-Rom de ce mois-ci. Il contient la plupart des patches ayant un point commun entre les jeux et les cartes 3D.

On trouve aussi un dossier des drivers les plus récents pour les cartes accélératrices, qui couvre la grande majorité des produits du marché.

JEUX DE ROLES
Patch pour Lands of Lore II : Guardians of Destiny 3Dfx

DOOM LIKE
Patch Blood Plasma pack 3Dfx
Patch Shadow Warrior pour la version shareware 3Dfx
Patch Blood 1.0-1.20 3Dfx
Patch Blood version 1.11 3Dfx
Patch Outlaws pour Voodoo Rush
Patch GlQuake\Quake 2 mini GL

BAGNOLES
Patch bêta pour Nascar 2 3Dfx
Patch pour Screamer Rally Version 3Dfx2
Patch pour SEGA Touring Car Championship Frequently Patch Direct 3D
Patch Direct3D pour Daytona USA
Patch pour F1 Racing (Version 1.9) Direct 3D et 3Dfx

SHOOT'EM UP
Patch Carmageddon final 3Dfx patch. (Voodoo and Voodoo Rush)
Patch pour Extrem Assault (Rush)
Patch Tomb Raider I PowerVR
Patch pour Tomb Raider (Rush)
Patch pour Nuclear Strike Voodoo 2
Patch pour Descent II. 3Dfx (Voodoo2, Voodoo Rush and Voodoo)
Patch Forsaken Voodoo2 SLI Fix
Patch Defender 3D pour Direct3D
Patch Extreme Assault Driver Voodoo Rush

FOOT
Patch pour FIFA : Road to World Cup 98 Direct 3D

SIMULATION
Patch pour passer Mechwarrior 2 en version Direct3D
Patch pour Apache Longbow 3Dfx
Patch pour Xwing VS Tie fighter Direct3D
Patch pour Wing Commander Prophecy Voodoo 2
Patch Hind version 3Dfx
Patch bêta pour Longbow 2 Direct3D
Patch bêta pour pour f16 3Dfx
Patch pour F22 Voodoo2
Patch pour Monster Truck Madness 3Dfx

STRATEGIE
Patch pour Myth (Bug Fix et Voodoo Rush)
Patch pour Dungeon Keeper Direct3D

STAR WARS™

REBELLION™

Choisissez votre camp : développez l'Empire ou soutenez l'Alliance Rebelle.

Un jeu en temps réel dans une Galaxie immense et modulable : 100 à 200 Systèmes Planétaires.

2 modes de jeu : Stratégique & Tactique, avec 55 personnages de la saga *Star Wars*™.

Des personnages évoluant au cours du jeu selon différents critères (Force, Espionnage, Diplomatie...)

Devenez stratège et contrôlez LA GALAXIE







Disponible en juin, en version française intégrale sur CD-Rom PC - www.lucasarts.com - www.starwars.com - www.ubisoft.fr

http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32
3615 Ubi Soft

Ubi Soft

LUCAS Arts

Courrier

C'est le courrier, c'est chez vous. Quand vous lisez votre magazine, hop, vous y trouvez les lettres que vous vous êtes écrites. C'est un peu comme s'écrire à soi-même chez les autres. Ça a l'air magique mais c'est pourtant tout simple ; juste un timbre, une enveloppe et une lettre dedans (très important). Par pitié, ne nous assaillez pas de questions telles que "... j'ai telle machine et tel jeu ne veut pas tourner dessus... me suis-je fait rouler ?... Je suis coincé juste derrière la porte gardée par un tamanoir volant, que faire après lui avoir donné le portrait de Staline ? etc." Nous ne donnons ni astuces, ni soluces, ni secours technique. Nous ne répondons pas personnellement aux lettres, même si vous joignez une enveloppe timbrée. Joystick, Courrier des lecteurs, 6 bis, rue Fournier, 92358 Clichy Cedex. C'est beau. C'est cyber. C'est La Poste.

monsieur pomme de terre

Petit Pentium avec de grandes oreilles

Je voudrais pousser un coup de gueule concernant les caractéristiques des jeux que vous donnez dans vos tests. Je m'explique : j'ai un P75, 24 Mo de RAM et je joue dessus à Total Annihilation, Age of Empire et Incubation alors que vous marquiez respectivement P100, P120 et P90.

Ludovic

La machine dont nous donnons les caractéristiques dans nos tests n'a rien de restrictif. Elle ne fait qu'indiquer, à notre avis, la configuration minimum pour jouer confortablement. Elle est d'ailleurs souvent bien supérieure à celle qu'indiquent les éditeurs sur leurs boîtes de jeux. Le mot "confortablement" est important. Il est toujours possible de faire tourner un logiciel sur une machine plus lente, mais généralement au prix de l'intérêt du jeu (vous avez, j'imagine, eu tout le loisir de le constater sur Age of Empire). L'expression "Jouable sur..." signifie implicitement : "Nous ne garantissons plus la note d'intérêt de ce jeu en dessous d'un..."

Internet, plus vite, moins cher

Euh, alors voilà, vu qu'Internet c'est génial et qu'en plus vous êtes serviables, je me suis dit que vous pourriez peut-être répondre à mes questions :

1) Numéris, comment ça marche, combien ça coûte, et est-ce que ça vaut le coup ?
2) L'ADSL, comment ça marche, combien ça coûte, enfin pareil quoi.
3) Quel est le meilleur moyen, entre tous ceux qui existent (et qui vont arriver), pour une connexion rapide et économique, à long et court terme ?
Voilà. Au fait, ça fait quelque temps que je me demande ce qu'est devenu Seb.

Assié Alexandre, Mirandol

Effectivement, maintenant que de nouveaux procédés font leur apparition, vous êtes nombreux à vous poser ces questions. Voici d'ailleurs une seconde lettre qui vient compléter la vôtre :

J'ai acheté un ordinateur à Noël, je me suis abonné à Internet. Mais lors de la réception de la facture téléphonique, mon père me l'a retiré. Motif : le coût de la communication. J'aimerais donc savoir quels sont les éléments qu'il faut avoir pour pouvoir se connecter par satellite, comment ça fonctionne, et le prix du tout ?

Loïc

Nous en avons tous assez des factures qui pourraient couvrir le budjet de la Défense et des taux de transfert aussi minables qu'aléatoire. Et tout cela est d'autant plus intolérable que des solutions se précisent :

1. Numéris
C'est un service spécial proposé par France Télécom. Les plus ardents internautes y sont abonnés, pour un surcoût de 200 francs/mois environ sur votre facture téléphonique. Certains providers demandent aussi un supplément pour bénéficier d'un accès Numéris. Le prix de l'unité, lui, reste identique. Mais France Télécom prévoit un forfait Numéris Internet dans un futur proche avec, au programme des réjouissances (ce ne sont pour l'instant que des bruits de couloir), communications illimitées à 64 Ko pour un forfait d'environ 700 francs/mois. Numéris nécessite un adaptateur spécial, mais aussi une ligne spéciale, qui ne peut pas être installée partout. Pour savoir si votre habitation ou bureau peuvent être équipés, je vous renvoie au célèbre message d'attente du 14 (10.14 avec la nouvelle numérotation). Les taux de transfert obtenus sont de 8 Ko/seconde avec une simple ligne et de 16 Ko/seconde avec une ligne double, sachant qu'une ligne double consomme deux fois plus d'unités. Comme vous pouvez le constater au vu de ces chiffres, Numéris n'est pas une révolution mais un simple "mieux mais plus cher".

2. L'ADSL
En voilà une de révolution technologique. Ce système utilise les réseaux téléphoniques déjà existants. Matériellement, l'installation ne demande qu'une carte Ethernet connectée à un modem spécial (qui coûte une fortune mais que l'on pourra louer), le tout relié à votre ligne téléphonique habituelle, que vous pourrez même utiliser pour téléphoner, faxer etc. en même temps que vous utiliserez Internet (les deux signaux cohabitent sur la même ligne). Et le résultat fait rêver : des débits de dix à cent fois supérieurs à une ligne téléphonique normale, allant de 1 500 à 9 000 Kbps en download (pour télécharger) et de 16 à 640 Kbps en upload (pour envoyer). Rien d'officiel n'a encore transpiré concernant sa commercialisation ou son prix, et le système est en cours de bêta-test. Mais les couloirs, décidément bavards, parlent d'une généralisation du système d'ici moins d'un an.

3. Le câble
Les performances du câble sont à peu près équivalentes à celles de l'ADSL et il présente en plus l'avantage d'être en vente dès aujourd'hui... à condition d'habiter non seulement une zone câblée, et que le service Internet y soit proposé : les habitants d'Annecy, Strasbourg, Le Mans et une partie de Paris (par la Lyonnaise des Eaux-Cybercâble), et de Bordeaux, Angers et Nantes (par France Télécom Câble) sont les heureux veinards. L'extension du réseau câblé coûte cher et prend du retard mais ceux qui en bénéficient payent environ 300 francs/mois, location du modem comprise. Accès permanent sans passer par le téléphone, connexion illimitée et unique restriction, un transfert de données en upload limité en quantité, selon l'offre de votre provider. Pour plus de renseignements www.cybercable.tm.fr , www.francetelecomcable.fr/ et residentiel.videotron.com/fr/f-modem.html.

4. Le satellite
Ce n'est, jusqu'à présent, qu'une demi-solution puisque, par cette technologie, on ne peut que recevoir des informations (downloader) et pour émettre, il faut toujours se connecter au téléphone. Le système est en ce moment même en test chez Canal+ Satellite. Pas de bruit de couloir : la moquette est épaisse chez Canal.

Je vous renvoie également à l'article de Spy du numéro 92 intitulé "Internet par l'ADSL" et bien entendu, un dossier complet est en préparation. Ah oui. Et Seb ? Que devient-il ? Marrant. On m'a posé la même question sur les Village People il n'y a pas une heure. Seb est passé de l'autre côté du miroir. Il est aujourd'hui chef de projet chez Gaumont Multimédia.

Au bout du rouleau

Victime depuis des années de la course à l'armement dans le domaine des jeux PC, je me suis décidé à changer de tactique : j'achète les jeux qui me branchent pendant un an, puis j'achète ensuite la configuration nécessaire bénéficiant d'une baisse de prix non négligeable. Que pensez-vous de mon idée ? Est-elle bonne ou mauvaise ? Je compte sur votre avis d'expert.

David

Cher David, mes compétences en psychiatrie sont limitées. Je ne m'imposerai donc pas en expert mais plutôt en conseiller spirituel, en ami. Votre solution témoigne du grand désœuvrement qui est aussi le nôtre. Les prix des jeux baissant plus vite encore que ceux du matériel, je ne m'explique pas votre étrange raisonnement.

news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Je déteste, j'abhorre et je conchie la télé. Bien entendu, je fais référence à Arrêt sur Images sur La Cinquième. D'habitude, elle est plutôt bien, cette émission. La télé qui parle de la télé, rien de tel pour clore un dimanche molasson. Le sujet est bien maîtrisé, forcément, les présentateurs connaissent leur Petit Mc Luhan illustré sur le bout des lunettes : une sorte de zapping de Canal + revisité par les Cahiers du Cinéma. Mais la dernière fois, ils ont dû confondre week-end pascal (comme on dit à la télé) et 1er avril. Arrêt sur Images Spécial Jeux Vidéo, entendez par-là Spécial-la-violence-dans-les-jeux-vidéo. Trois mille jeux sortent par an et il faut que l'image s'arrête précisément sur les deux qui dépassent, là, Grand Thief Auto et Carmaggedon. J'avais été contacté quelques jours avant l'émission. Ayant émis quelques craintes sur l'objectivité de la chose, il m'avait été répondu que "Non pas du tout, c'est pour ça justement que je vous appelle... blablabla". Je résume. Et puis de toute façon, avait ajouté la perfide, Olivier Scamps (directeur de la rédaction de Joystick, mon chef, quoi) serait présent et il pourrait intervenir si jamais.... Il a bien essayé, Olivier, de faire entrer dans le crâne des présentateurs que GTA et Carmachin n'étaient pas forcément les plus représentatifs, rien à faire. Le type le coupait d'un "Mhhh... très bien..." et hop ! Sujet suivant. Vous savez, comme Pivot à Bouillon d'Apostrophe, lorsqu'il regarde un auteur un peu trop exubérant par-dessus ses lunettes. Ce "Mhhh... très bien...", c'est quarante ans de télé française résumés. Ça veut dire "T'es gentil mais un invité ça acquiesce ou ça s'écrase et surtout, ça n'essaie pas de faire le malin pour piquer la vedette à monsieur Loyal". Comme dans tout interrogatoire qui se respecte, il y avait un gentil, en l'occurrence une jolie journaliste qui posait des questions du genre "Mais alors ? Mais il n'y a pas d'autres jeux que ceux-là ?" Bien sûr que oui et tu le sais, ma belle, je te l'ai dit au téléphone deux jours avant. Là-dessus, Olivier Scamps : "Mais si, je..." et l'autre : "Mhhh... très bien..." Je ne sais pas si c'est l'air du temps mais je me suis souvenu d'une affiche de 68 (bon ça va, je n'avais que 7 ans à l'époque). L'affiche représentait un poste de télé avec pour légende "L'intox vient à domicile". Heureusement, après toutes ces horreurs, je me suis lavé les yeux et les oreilles en regardant la soirée Théma, sur Arte, consacrée à la culture cyber-machin. Intelligent, didactique et bien documenté : bravo ! Comme quoi finalement, il en va des émissions comme du reste, ça dépend du vent. Si ça se trouve, c'est pareil les jeux vidéo...

Cyrille Baron

Date des rendus

(Ton solennel) Je m'adresse dans ce texte à toutes les personnes physiques ou morales qui veulent annoncer des événements dans ces pages et qui sont parfois surpris de ne pas retrouver un seul paragraphe parlant d'eux ou de leurs produits alors même qu'ils avaient envoyé soit une danseuse nue, soit des invitations au resto, soit une superbe plaquette quadri (parfois dessinée à la main). Qu'ils se rassurent : ce n'est pas tant une question de goût qu'une question de date. Le numéro de juin est écrit à la mi-mai, donc si, comme Monte Cristo Multimédia ou l'IUT d'Annecy, vous nous proposez d'annoncer des tas de trucs super bien, pensez à nous prévenir un mois avant.

And the winner is...

Après les fabricants de joysticks vibrants, c'est au tour de 3Dfx de distribuer ses prix, les Golden Anubis :
Meilleure utilisation des effets spéciaux : Incoming
Plus grande avance technologique : Quake 2
Meilleur jeu de plate-forme : Croc 2
Meilleur titre Mac : Myth
Meilleure utilisation de la technologie 3Dfx Arcade : Blitz
Meilleure utilisation d'une 3Dfx sous Direct3D : Forsaken
Meilleure utilisation d'OpenGL : Quake2
Meilleure utilisation de Glide : Need for Speed II SE
Je me demande quelle gueule ça peut avoir, un Golden Anubis.

Deal de Barrette

Mr Samsung vient d'annoncer qu'il était capable de produire une barrette de 256 Mégas de SDRAM à 167 MHz les doigts dans le nez. Elle sera commercialisée au début de l'année prochaine, et aura à peu de chose près la même taille que la barrette de 64 Mégas. Les premiers exemplaires seront livrés aux manufacturiers genre IBM, Hewlett Packard ou Compaq.

"Tu t'occupes des internautes Koko, moi, j'descends acheter des clopes"

Pendant vingt-cinq minutes, Koko, un gorille femelle de 140 kilos, a répondu aux questions de quelques internautes sur un canal temps réel accessible via AOL. Ce meeting inter-espèces a été organisé par la Gorilla Foundation, le centre de recherche de San Francisco, et les associations écologiques Envirolink et Heaven. Les questions étaient posées au professeur Michael Patterson, qui, depuis vingt-cinq ans, apprend le langage des signes à Koko. Il traduisait à la gueunon, par gestes et par grognements, les questions posées, et celle-ci répondait. Il y a eu plein de questions à propos de son régime alimentaire et pénitentiaire, puis, au bout d'une demi-heure, Koko a dit : "éteindre" "lumière" "bon", puis elle est allée se coucher. Vous pouvez toujours poser vos questions à koko@gorilla.org.

Microsoft prend de l'âge

Age of Empires 2, on l'attend tous. Normal, quand on voit les photos, on a juste envie d'arracher les pages et de les coller sur l'écran pour avoir l'impression de l'avoir. Bon. On était donc tous super jouasses, parce que la date de sortie annoncée était fin 98. Jouasses qu'on était même. Et puis la nouvelle est tombée sur nos téléscripteurs. Votre grand-mère devra trouver un autre cadeau à vous acheter pour Noël, puisque le jeu ne sortira finalement que début 99. On ne sait pas trop le pourquoi de la raison concernant l'explication, mais on suppose que Microsoft a eu sans doute les yeux un peu plus gros que le ventre.

Codemasters l'optimiste

Avec environ 200 millions de francs de revenus pour 97/98 (grâce à TOCA et Micromachine V3), Codemasters ne compte pas s'en tenir à ce chiffre ridicule. Il prévoit ainsi de gagner 500 millions de francs pour le prochain exercice financier, notamment grâce à des jeux de sport peu représentés sur nos ordinateurs. On aura ainsi droit à du rugby, de la boxe et du cricket. Mouais. Le rugby et la boxe, pourquoi pas, mais je suis moyennement optimiste pour ce qui concerne le cricket, quand même. On attend impatiemment sim-pétanque prévu pour l'horizon 2000.

" THU SHALL LEARN ! "*

* Tu apprendras, bordel !

Pleine de bonne volonté et de principes victoriens, la BBC a entrepris d'enseigner le BON ANGLAIS à l'internaute moyen. La radio britannique propose des cours de perfectionnement de la langue de Shakespeare sur son site (www.bbc.co.uk/worldservice/BBC-English/class.htm). Ainsi, l'internaute moyen, avec son déplorable accent, aura la possibilité d'aller sur la "learning zone" pour y parfaire son phrasé. Et même s'il est balèze, il pourra causer un p'tit coup avec des profs qui auront la possibilité de faire des forums thématiques sur le webmagazine Network. Aow, Gosh !





Sybex Sybex Sybex Sybex !

Après quelques mois de retraite, Sybex recommence son offensive. Les produits phares de ce mois-ci sont incontestablement "Cliparts d'horreur" , Echecs 2D et 3D (qui diffère donc de sa précédante version du mois dernier par sa conception de l'espace tridimensionnel) et surtout "Bac Français édition 98" qui, au dos de sa couverture, nous pose les questions suivantes : qu'est-ce qu'une diérèse ?, une synecdoque ? Ben voilà, une diérèse c'est, en gros, une sorte de dissociation des éléments d'une diphtongue ; la synecdoque, quant à elle, pourrait être rapprochée d'une figure bâtarde de rhétorique consistant à prendre le plus pour le moins. Voilà, alors l'ami Sybex, la prochaine fois que tu auras des questions à poser, pas besoin de les poser au grand public sur tes boîtes, autant me demander.



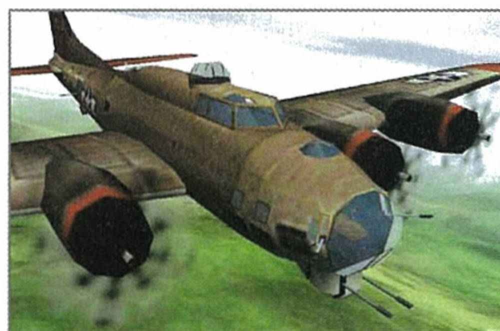
Deal de Barrette

M. Samsung vient d'annoncer qu'il était capable de produire une barrette de 256 mégas de SDRAM à 167 MHz, les doigts dans le nez. Elle sera commercialisée au début de l'année prochaine, et aura à peu de chose près la même taille que la barrette de 64 mégas. Les premiers exemplaires seront livrés aux manufacturiers genre IBM, Hewlett Packard ou Compaq.

Vrais faux softwares

Face à la tornade Sybex, un communiqué de presse émanant de l'éditeur Micro Applications nous apprend que ce dernier a pris la décision de lancer sur le marché un pack nommé "Vrais-faux diplômes". On trouvera à l'intérieur pas moins de 200 cliparts et 250 images, de quoi vous faire condamner autant de fois pour faux et usages de faux ou pour trouver un emploi avec une plus grande facilité, tout ceci pour moins de 100 balles, c'est-à-dire à peu près mille fois moins que ce que coûte un étudiant fainéant à la société pendant toute la durée de sa scolarité. On attend avec impatience "Vrais-faux passeports" qui sera principalement distribué dans les pays de l'Est. La collection s'enrichira de titres comme "Irlandais de Vincennes", "101 cliparts d'avions renifleurs", "Collections et musées privés : diamants de Bokassa" et "Je me flingue à l'Élysée" de François de Grossouvre.





Fighter Squadron, les news

Quelques nouvelles du prochain jeu d'Eric Parker (A-10 Cuba, Hellcats), le roi du modèle de vol, qui nous prépare Fighter Squadron, une simulation époustouflante de la Deuxième Guerre mondiale. Bénéficiant de la présence de cartes 3D, ce moteur gérera non seulement des dégâts très réalistes mais aussi un comportement en vol (torsion des ailes lorsque l'avion se prend trop de G) qui ajoutera une bonne ambiance aux trois campagnes et régions que le jeu contiendra. On pourra ainsi survoler les territoires germaniques, nord-africains ainsi que la Manche entre Dover et Calais. Parker à d'ores et déjà annoncé qu'il mettrait à la disposition des joueurs le format de fichier des avions afin que ces derniers puissent fabriquer leurs propres appareils.

Warlords III : Darklords Rising

Warlords is back ! Darklords Rising est bel et bien un add-on à Warlord 3, avec pas mal de nouveautés : 4 campagnes, 12 scénarios individuels, 5 types de héros, 30 unités, 10 sorts, 10 attributs, 7 modes multijoueur (comme la capture du drapeau ou la partie Nord contre Sud). Deux surprises majeures : l'intelligence artificielle a reçu un sérieux lifting et SSG a enfin développé un éditeur de campagnes. Aucun éditeur graphique n'est prévu pour l'instant, mais vous pourrez importer des éléments dans le jeu pour créer et animer votre armée. (Stratégie tour par tour- Editeur : Red Orb - Sortie théorique : août).

EIDOS INTERACTIVE PRESENTE



COMMANDOS

DERRIERE LES LIGNES ENNEMIES

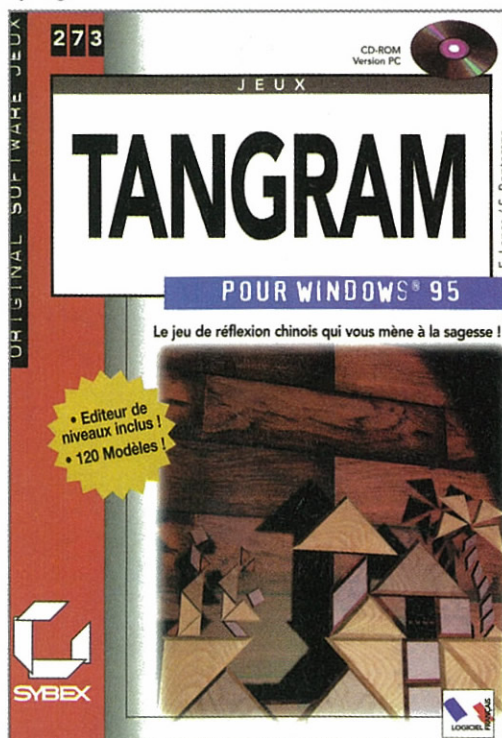
UNE SUPER-PRODUCTION PYRO STUDIOS





Mauvais trip

Dès l'intro, on pressent que ça va casser la baraque : une vidéo plein écran de trois secondes en 256 couleurs avec même une jolie erreur de palette qui bave du vert. Là, j'me dis, les gars de Sybex ils ont déconné sur ce coup. Ils ont explosé leur budget. Puis le jeu commence et c'est un... Gilbert Software ! Musique vaguement asiatique lancinante, bugs d'affichage angoissants, temps de chargement flippants. Un truc à se suicider en avalant des éponges.



La news Mac c'est ici !



Certaines personnes nous accusent de ne plus parler du Macintosh. C'est faux, ce sont les news Mac qui se font rares. Mais ce mois-ci, je suis heureux de faire LA news Mac de Joystick :
"Suite au résultat catastrophique de Settlers II sur Macintosh, Blue Byte a pris la décision de stopper tous ses futurs développements pour Apple."
Une news qui, je l'espère, fera taire toutes les mauvaises langues.

LES VIBROS D'OR

La compagnie I-Force, spécialiste des joysticks Force Feedback, a distribué ses médailles. Heavy Gear a eu le prix dans la catégorie Action, Flight Simulator 98 dans celle des Simulateurs de vol. Carton plein pour Ubi Soft qui rafle deux Vibros d'or, l'un pour F1 Racing et l'autre pour POD. On ne sait pas encore ce que les éditeurs comptent faire de leurs récompenses.

Vends Mig 21 pas cher. Demander Boris aux heures de bureau.

Soldier of Fortune est un magazine belge connu pour ses petites annonces de rencontres. Genre "Gentil bienfaiteur cherche grands blonds pour leur faire découvrir le plaisir du voyage et des activités en plein air". Bon, vous voyez, c'est le style de mag coincé entre "Nos amis les fachos" et "Je tue pour de l'argent magazine" chez le marchand de journaux. Eh bien, Activison vient d'acheter la licence du magazine dans le but de programmer un Quake-like utilisant son nom. Le développeur Raven a été chargé du boulot, et ce dernier reprendra le moteur de Quake 2 pour l'occasion. Comme vous pouvez vous en douter, vous jouerez donc le rôle d'un fach... d'un mercenaire qui devra "rétablir" l'ordre politique dans plusieurs points chauds du globe. "L'environnement et les scénarios réalistes refléteront l'intensité des conflits actuels, pendant que le joueur tirera des balles et brûlera des hordes d'ennemis", a déclaré Brian Raffel, le vice-président de Raven. Quels poètes ces humanistes, quand même.

Microsoft vs l'Univers 1/0 à la mi-temps

Deux semaines avant la sortie de Windows 98, le Département américain de la Justice a officiellement donné l'autorisation à Microsoft d'intégrer, à son nouveau système d'exploitation, un browser gratuit. C'est pourtant pour avoir intégré Internet Explorer 4 aux versions récentes de Windows 95 que le gouvernement des États-Unis, appuyé par treize États, est en procès avec la firme dans le cadre de la loi anti-trust. Avant que cette décision ne soit prise, la compagnie avait fait savoir que toute interférence avec la sortie de Windows 98 ébranlerait l'industrie informatique toute entière. Depuis Billou, la loi anti-trust ne semble plus s'appliquer qu'au groupe de hard-rock français éponyme.

ULTIMATE COST

L'avocat d'Electronic Arts qui est chargé de défendre Origin Systems dans le procès intenté par certains utilisateurs d'Ultima Online, a trouvé une parade incroyablement tordue : si le procès est remporté par l'accusation, le manque à gagner risque d'obliger l'éditeur à augmenter le prix des jeux, dit-il. Au secours !

Quotidien délirant

Parents riches, voici un nouveau moyen de se faire taxer du pognon bien stupidement sans que ça en ait trop l'air. La société américaine Intel vient de balancer sur le marché un micro-ordinateur à l'usage exclusif de votre bambin. Ce produit est censé lui apprendre les rudiments du bon usage d'un micro-ordinateur. Il ne s'agit pas vraiment d'une véritable machine de travail, c'est surtout un outil d'apprentissage. Cette, euh... chose, coûte 2 400 $. Si vous rajoutez les taxes, vous le trouverez en France pour 18 400 F... Voilà, voilà, voilà.

Toc toc toc

Coup dur pour les gars de chez ID Sofware qui ont, semble-t-il, oublié de virer une backdoor (moyen détourné de rentrer dans un programme) dans Quake 2. John Carmack, le programmeur de Quake, l'avait installée pendant le bêta-test du jeu. Les hackers ont donc profité de cette faille pour faire crasher les serveurs les uns après les autres. Un fix existe pour éviter ce genre de problème, vous pouvez le télécharger sur www.planetquake.com/arena/rconfix .

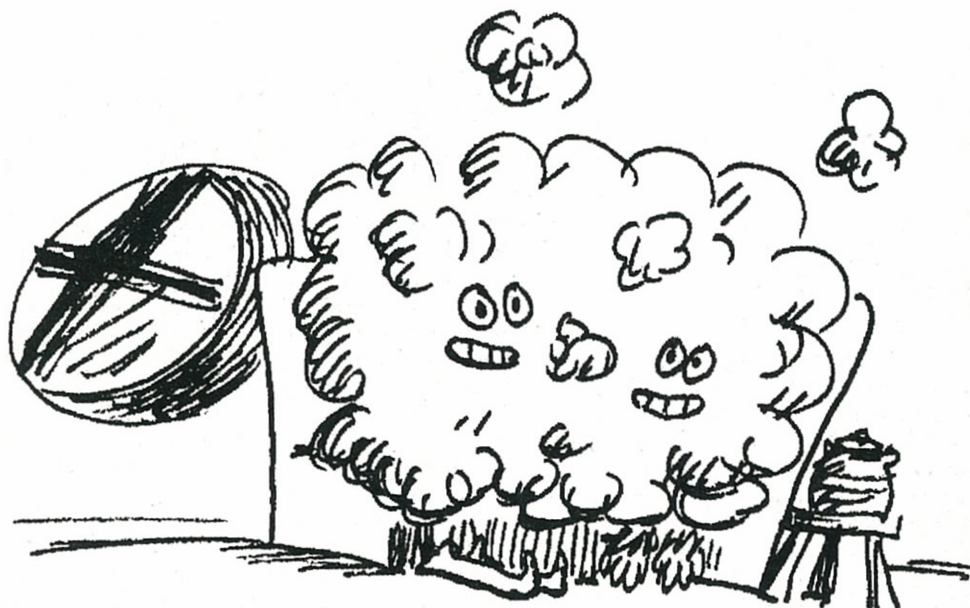
SYBEX, SYBEX SYBEX (2) ! !

Construire son PC pour les nuls, c'est le nouveau défi que nous propose Sybex. L'ensemble de l'ouvrage survole et explique, de façon plutôt claire et succincte, toutes les étapes qui seront à même de transmuter un mécanicien-auto polonais en assembleur taïwanais du XIIIe respecté par tous ses collègues. Seul hic de l'histoire, le CD-Rom, qui ne peut être lu que sur une machine a priori assemblée. Bon, c'était juste histoire de réinventer le théorème de la poule qui pond l'œuf.



Sierra & Tolkien

On ne sait pas trop comment prendre la nouvelle mais Sierra, oui Sierra, vous savez, l'éditeur de Leisure Suit Larry tome 1-7 et Space Quest, viennent d'acquérir les droits des livres de J.R.R. Tolkien, l'auteur du «Hobbit» et du «Seigneur des anneaux», pour adapter le Monde de la terre du milieu dans un jeu de rôle online. La dernière fois que j'ai entendu parler d'un truc pareil, c'était avec les mêmes droits qui avaient été cédés mais cette fois-ci pour une adaptation cinématographique plutôt ratée. On souhaite donc bonne chance aux développeurs qui risquent, en cas de ratage, d'avoir à rendre des comptes à un tas de petits bonshommes aux pieds poilus.



Telex

Eh non, pas de nouvelles de MAX 2. Pourtant aux dernières nouvelles il était toujours prévu pour juin. Ouais, vous aussi vous avez comme un doute ?...

Des agents très spéciaux

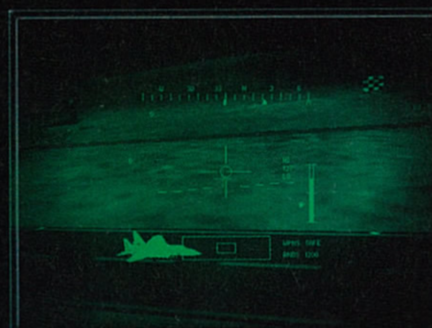
Des agents de la National Security Agency vont tenter de pénétrer les systèmes de défense informatique de la NASA. Le but de l'opération sera évidemment de déterminer la capacité de l'agence spatiale à protéger ses données confidentielles, mais aussi ses lancements et toute autre opération critique d'une intrusion de hackers. En juin dernier, la National Security Agency avait déjà démontré comment il était possible d'endommager, via Internet, les ordinateurs du Haut Commandement Pacifique ainsi que le réseau électrique américain. Si tu es un jeune hacker et que tu cherches un travail te permettant de t'exprimer en toute légalité, si tu rêves de porter une cravate noire et des Ray-Ban, contacte-les.

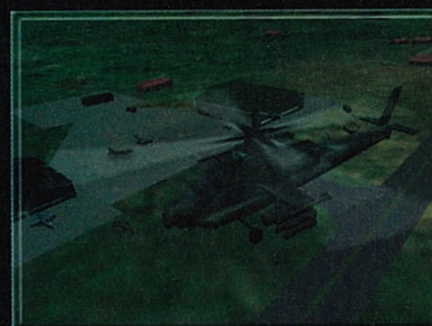


TEAM APACHE™

UN TRUC A DECOIFFER
LES DERNIERS BARONS
DE LA DROGUE COLOMBIENNE







PC CD-ROM Windows 95
Sortie Eté 1998

Astuces, Solutions, Nouveautés,
Concours, Support Technique
08 36 68 18 11
2,23 F / minute

SIMIS

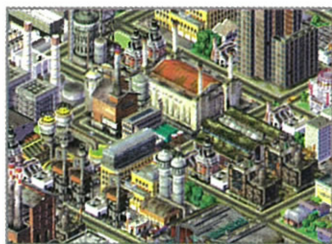
Distribue en France par
EIDOS
INTERACTIVE
Partenaire de distribution

MINDSCAPE®





Sim City 3000





Après avoir abandonné à la dernière minute un moteur 3D fort joli, mais qui demandait des configurations abracadabrantes, Maxis serait enfin arrivé à bout de Sim City 3000. Le jeu devrait être présenté ce mois-ci à l'E3. Cette simulation ne se déroulera pas en l'an 3000 mais bien aujourd'hui. Les 300 bâtiments ont d'ailleurs été dessinés en collaboration avec un cabinet d'architecture pour plus de réalisme. Il y aura 6 réseaux (rues, rail, electricité, eau, etc.). Chaque bâtiment pourra être "micro-ajusté", par exemple en coupant la climatisation pour économiser de l'électricité et même, carrément, pour le poste de police, en décidant des chemins de patrouille des flics. Des "agents intelligents" prendront, quand vous le désirerez, une partie de vos tâches sous leur responsabilité. Et il sera possible d'utiliser les cartes de Sim City 2000. Mouais. Ils ont vachement intérêt à me le faire oublier Sim City 2000.





100 Photos

L'information est l'arme absolue contre tout extrémisme. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, je parle d'information, pas de propagande et encore moins de publicité. A ce titre, l'association Reporters sans Frontières publie ses "100 photos pour la liberté de la presse". C'est la sixième année qu'ils font ça, et c'est la sixième fois que la photographie brutale, sans effet, sans compromission, sans horreur, mais sans angélisme non plus, nous montre à quoi peut ressembler le monde qui nous entoure... Procurez-vous d'urgence cet ouvrage, que vous soyez militant du genre humain ou non. Et n'oubliez pas, la liberté de la presse ne s'use que si l'on ne s'en sert pas !

www.risoli.con

Pour tous ceux qui comptent investir dans le Pentium II, ou qui pensent carrément changer de machine, je vous conseille d'aller jeter un coup d'œil sur www.chez.com/justeprix . Vous pourrez y trouver les meilleurs prix sur Paris, détaillés pièce par pièce, avec les adresses et les numéros de téléphone des boutiques. N'oubliez pas de leur téléphoner avant de vous déplacer ; les assembleurs travaillent en stock tendu et n'ont pas toujours le matériel à disposition.

Les Américains, ces cons étranges

C'est la nouvelle la plus ridicule du mois : les services secrets américains ont enquêté sur les antécédents d'un pauvre gosse de 14 ans après qu'il eut envoyé une lettre de menace à Clinton, via le site Web de la Maison Blanche. "Chaque lettre de menace est traitée comme une menace", a précisé l'agent spécial Dave Scouler. Cette histoire, quoique lamentable, pourrait prêter à sourire, si elle ne faisait pas suite à l'affaire d'une gosse de 17 ans qui a été renvoyée de son école, a passé cinq jours en taule et a été condamnée à 750 francs de dommages et intérêt exactement pour la même raison en mars dernier. C'est un peu léger ; j'aurais pour ma part demandé la peine de mort par injection létale.





Infogrames fait concurrence à Infonie

Alors qu'Infonie n'en finit pas d'avoir des abonnés à ne plus savoir qu'en faire, Infogrames vient de signer un contrat avec Engage, une boîte américaine spécialisée dans les jeux online. Au programme, on trouvera de fabuleux jeux pour jouer avec plein d'amis qu'on connaît pas, genre Backgammon, Dames et Diagonals of Aces. Oui, vous avez raison, des jeux de merde online, ça reste toujours des jeux de merde. Mais bon, c'est pour les Américains, je vous le rappelle. On n'a pas les mêmes valeurs, comme on dit. Un jeu d'action-stratégie, Crimson Wars, et de shoot, Dust n' Blast, sont également prévus. Ils ont de la chance, les Ricains quand même, qu'est-ce qu'ils vont bien s'amuser alors !



C.I.A.

L'agence de contre-espionnage américaine vient de lancer un site ouvert à tout public sur le Net. L'objectif est de former les jeunes enfants au monde du renseignement en les faisant participer à des jeux interactifs du type "La Baie des cochons 2 : le retour" ou encore "Participez au dégommage de votre président à Dallas"... Officiellement, ce site se veut être un outil éducatif pour mieux apprendre la géographie, et pour mieux comprendre ce que fait la CIA à travers le monde. Comme ça, tout le monde se sent mieux. www.Odci.gov/cia/ciakids

Flight lien

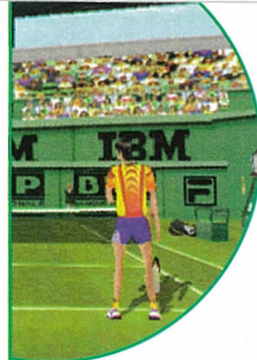


Flight Liner est ce qu'on peut appeler soit un méga-mix, soit un hachis Parmentier de plein de trucs rassemblés pour former un add-on de Flight Sim. Sur celui-ci, on trouvera une centaine de sons pour les avions, une trentaine d'avions pour FS5 mais rien que 6 pour FS6, 13 nouveaux panels pour FS6, et une trentaine de scénarios pour FS6 également. Les panels proposés ne brillent pas par leur grande qualité, et à part les possesseurs de machines peu puissantes, il ne risque pas de satisfaire le moindre amateur de FS98 connaissant les pages du www.flightsim.com

Cavedog rentre dans le rang

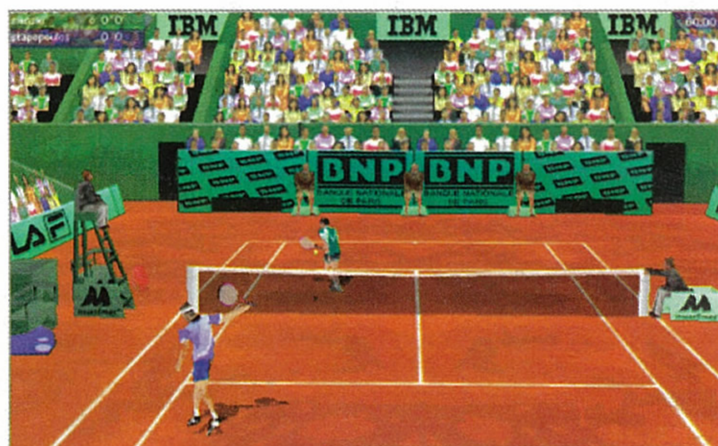
Les auteurs de Total Annihilation, après avoir fait preuve d'un beau dynamisme et d'une énergique volonté d'amélioration constante de leur produit, ont annoncé que les nouvelles unités gratuites sur le Net chaque semaine, ça y est, fini, y aura plus, désolé. Ben flûte alors, comme dirait Fishbone. Terminées la fougueuse jeunesse et les déclarations sur les devoirs envers la communauté des joueurs, place au réalisme marketing et à la rentabilisation maximale du travail déjà effectué : pas d'unités supplémentaires dans la deuxième extension de TA, réutilisation du même moteur pour un nouveau jeu ("Eh les gars, et si on changeait l'habillage graphique pour en faire un jeu médiéval-fantastique ?") et remise à plus tard de Total Annihilation 2. Laissez-moi deviner : il va être très en retard et sera rebaptisé Star Annihilation, c'est ça ?

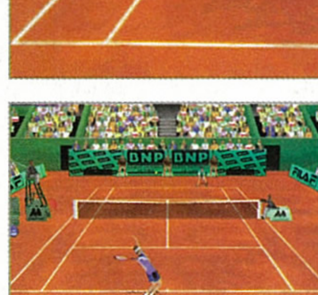


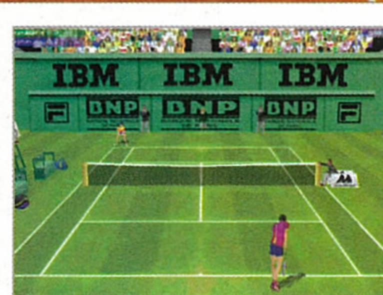


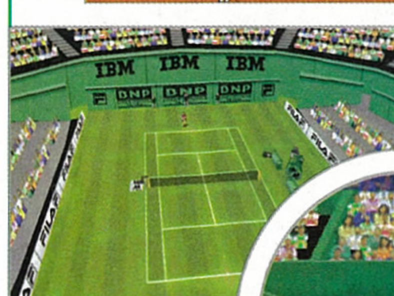
Roland Garros 98

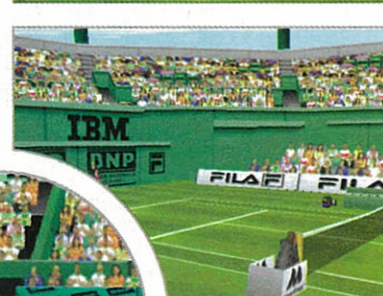
Edité par Microfolie's, Roland-Garros 98 devrait être disponible lorsque vous lirez ces lignes. 3Dfx, joueur modélisé, angles de vue, les efforts n'ont pas été épargnés pour nous mettre dans la peau de nos héros sportifs. Les détails affluent avec l'ombre de la balle, le sourire d'une belle joueuse, les mains des spectateurs. Roland-Garros 97 semble loin derrière. Ce soft risque d'être un vrai bijou. Mais la concurrence promet d'être dure avec la sortie prochaine de Great Court 3 qui s'annonce également très bon. Balle de match le mois prochain.

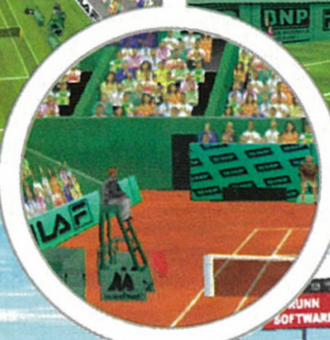


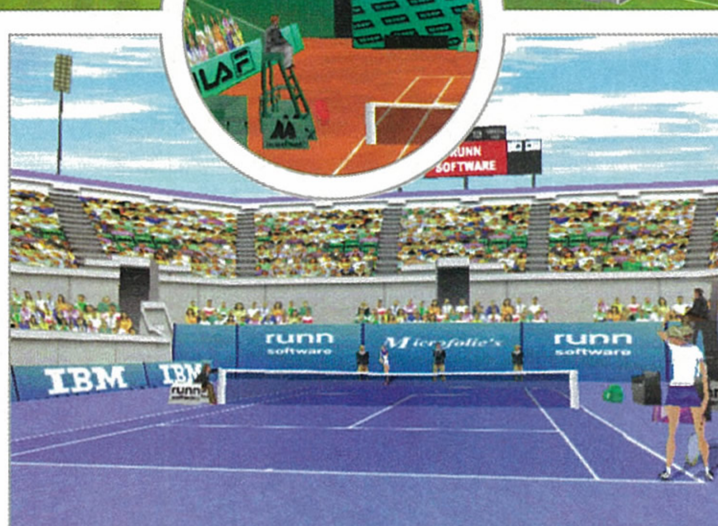












Star Wars Behind the Magic

Behind the Magic n'est pas un jeu. En fait, pour marquer la fin d'une ère, LucasArts a pensé réaliser une encyclopédie rassemblant quasiment tous les éléments sur cet univers. A l'approche de la nouvelle trilogie (épisodes 1, 2 et 3), il semblait approprié de sortir une telle compilation. Cette bible regroupe toutes les infos concernant les personnages, les acteurs, les effets spéciaux, les maquettes originales, les armes, les véhicules, la galaxie, la Force... quand je vous disais que c'était très complet. Pour y parvenir (cela n'avait jamais été fait auparavant), Vince Lee a dû fouiner chez ILM, au ranch Skywalker, chez les constructeurs de jouets et faire appel à des particuliers pour collecter tout cela et vérifier la cohérence de l'œuvre (en lien aussi avec les livres de Timothy Zan).

Vous y trouverez bien entendu des dessins originaux, ou des bouts d'essai avec quelques acteurs qui postulaient pour le rôle de Luke ou Han Solo (à confirmer pour des questions de droits). Vous pourrez aussi explorer la galaxie et repérer les différentes planètes, les ressources, les descriptifs des populations, atmosphères ou cultures locales.

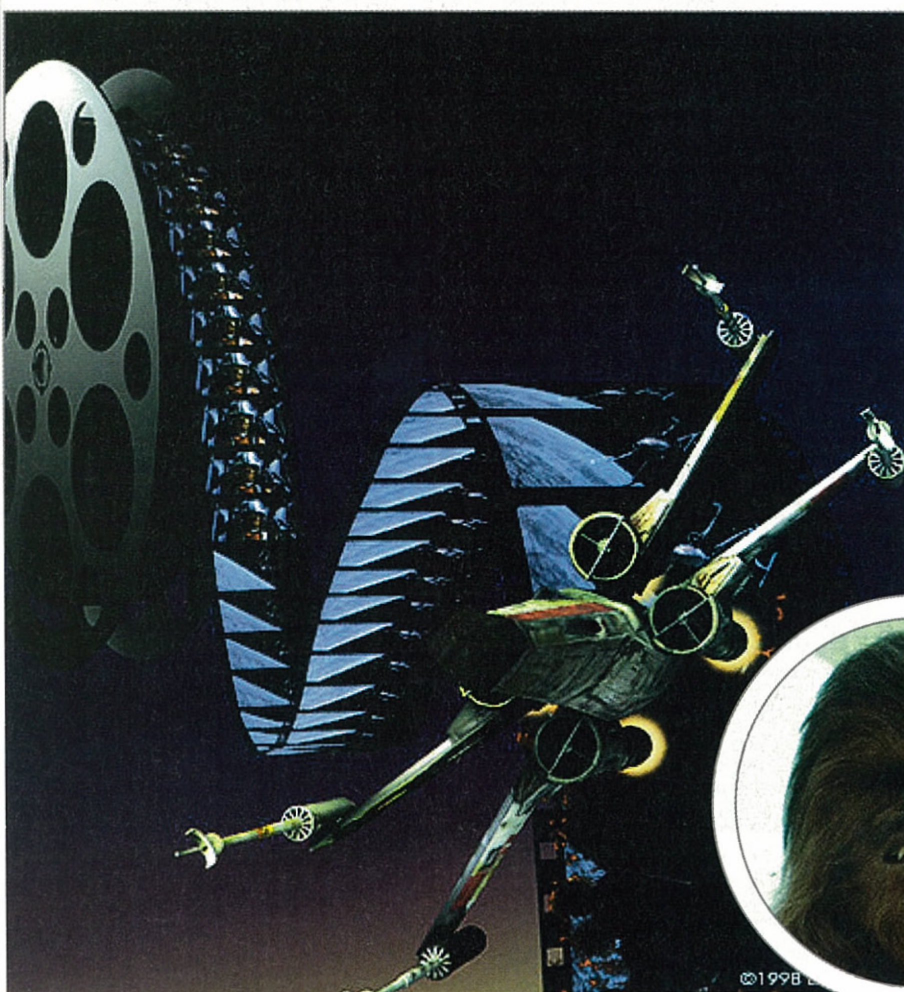
Les vaisseaux et les personnages sont, eux aussi, traités en détails et toutes leurs statistiques ou histoires sont disponibles. Vidéos, extraits sonores, dessins, images de synthèse, les 2 CD en sont pleins à craquer.

A propos des vaisseaux, il est même possible de regarder une version modélisée en 3D et de la faire pivoter. Pour le Falcon, un petit plus a été prévu. Il sera possible de faire une visite guidée de l'intérieur ! Tout étant recréé au millimètre près.

Le bonus du produit, et pas le moindre, concerne des infos exclusives sur le prochain film prévu pour mai 99 : Episode I. Ces éléments ne seront pas diffusés dans la presse cinéma et seul Behind the Magic aura l'exclusivité. On en salive d'avance !

Aucune traduction française n'est prévue pour le moment, mais différentes solutions sont envisagées pour y parvenir... je vous promets qu'on y travaille.

Voilà, si vous êtes fan de Star Wars, il s'agit sans aucun doute d'un CD à posséder.





Speeder Bike

A small personal transport used by Imperial scout troopers for reconnaissance on such worlds as the forest moon of Endor. Speeder bikes can reach speeds of up to 500 kilometers per hour and are far more manueverable than landspeeders or airspeeders. They have no armor however, and one mistake on the part of the pilot can result in a deadly crash.

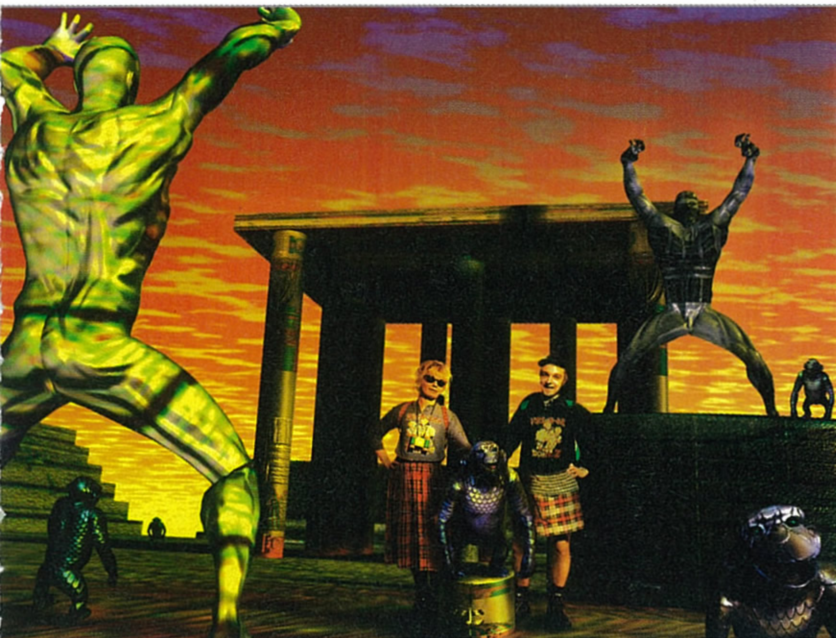




Virtual Apocalypse



Speedy + DeLUXE prétendent être allés sur Vénus. Ils y auraient soi-disant pris quelques clichés de monuments et autres sites pittoresques. Nos voyageurs ont également rapporté de ces vacances quelques pièces représentatives de l'art vénusien, dérobées sur place et passées en douce au mépris du danger. Les autorités vénusiennes ne rigolent pas avec les trafiquants de reliques. Au programme, bas-reliefs, artisanat local et autres tableaux provenant du musée d'Art moderne d'Hcblm (région rendue célèbre pour ses rochers nacryocéliques). Pour se faire une idée, en attendant le CD-ROM et le site Internet, rendez-vous à la galerie Polaris. Accès gratuit jusqu'au 13 juin, 8 rue St-Claude, 75003 Paris.



Première mondiale ou canular ?

Leurs détracteurs, peu nombreux il est vrai, avancent qu'il ne s'agit là que d'une gigantesque manipulation réalisée avec différents logiciels 2D et 3D sur PC, Mac et station de travail. Mhhh, c'est troublant, je suis troublé !

Unreal

la 3D prend tout son sens.



Découvrir

un monde étonnant, d'une beauté abyssale,
les plus beaux graphismes en temps réel sur PC.



Défier

un monde hostile, peuplé d'êtres intelligents et redoutables,
des dizaines d'adversaires humains par internet ou en réseau.



Dépasser

votre imagination, un monde sans limite s'offre à vous :
créez vos propres univers de jeu avec l'éditeur de niveaux,
un outil de création simple et puissant offert avec le jeu.

en juin sur vos écrans PC

et sur le web pour jouer en réseau

www.xanaweb.com

COMBAT/STRATÉGIE
EDITEUR : PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR : PSYGNOSIS LIVERPOOL
SORTIE THÉORIQUE : NOËL

Telluriance Defense

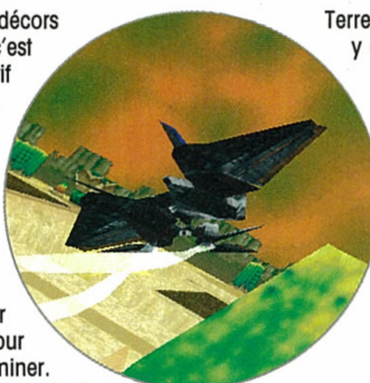
Arcade à gogo

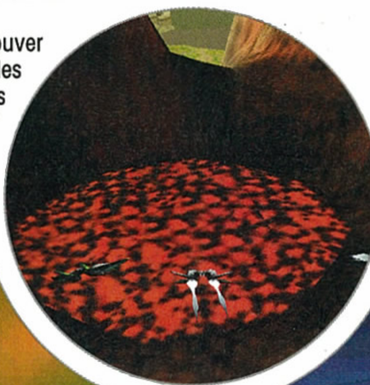






Le vaisseau avec les traînées de fumée, dans les décors avec des effets vidéo en temps réel qui n'en jettent, c'est vous. C'est important d'avoir un signe distinctif quand on est chef, ça aide à asseoir son autorité. Prenez Moulinex, par exemple : c'est le seul de la rédac' qui porte des lunettes. Eh bien, ça en jette sacrément. Personne ne discute quand il demande ses textes. À part Iansolo, pomme de terre, Bob Arctor, Fishbone, Kika, Wanda... Mouais. Je ne suis pas sûre que ça marche si bien que ça, finalement, le signe distinctif. En plus, de telles traînées de fumée, ça doit pas aider à passer inaperçu. Mais bon, après tout, vous n'êtes pas là pour faire dans la dentelle : vous devez détruire et dominer. Vous êtes à la tête du petit escadron de chasseurs dont dépend la survie de l'humanité, rien de moins. Quand je pense que la Terre venait à peine de retrouver un équilibre écologique ! Pfff. Tout ça pour que des tas d'Aliens planqués dans l'espace recueillent les fruits de tant d'efforts ? Ah non. Vous êtes là, vous, le fleuron de l'Organisation de Défense de la Terre, et vous avez plus d'un tour dans votre sac. En plus, il y a tout un groupe d'experts qui ne demande qu'à vous aider en modernisant votre vaisseau, en améliorant vos armes ou en changeant le profil génétique de vos équipiers. De quoi affronter sereinement l'adversité, en solo comme en multi. Les amateurs d'arcade devraient être comblés. Et ceux qui en attendent un peu plus que de la baston pure et dure pourront à loisir peaufiner leur environnement, y compris la structure des missions.













Airo nauts

Dans le futur mis en bits par les Citrons Rouges, TF1 fait figure de chaîne hautement culturelle et Eurosport ne retransmet que des sports de tapettes. Les producteurs de l'émission phare, appelée Aironauts, utilisent le surplus de criminels qui envahissent des quartiers entiers de toutes les villes de la planète - véritables ghettos/prisons du futur - pour organiser des jeux un peu particuliers. La liberté pour le vainqueur ; la mort pour les autres. Ça ne vous rappelle rien ? Moi si, Running Man, le film tiré du bouquin de Stephen King, avec Schwarzenegger dans le rôle du gars qui s'en tire à la fin (merci à Bob Arctor, notre encyclopédie du cinéma à nous, pour tous ces détails). On ne dirait pas à voir les photos, hein ?

Du coup, j'en déduis assez finement qu'au-delà des apparences, il doit exister quelques petites différences entre le film et le jeu. Comme par exemple le fait que les huit protagonistes se lattent exclusivement dans les airs. Comme l'existence de bonus à récupérer en fonction du temps, ou sous la forme d'objets, ou en réussissant de petites épreuves, ou en tuant un adversaire... Tout ça, quoi.

GENRE : ARCADE/ACTION
EDITEUR : OCÉAN
DÉVELOPPEUR : RED LEMON
SORTIE THÉORIQUE : AOUT



GESTION/STRATÉGIE
EDITEUR : TOPWARE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : JOYMANIA ENTERTAINMENT
SORTIE THÉORIQUE : AOÛT

Knight & Merchants

Il était une fois un programmeur qui travaillait pour Blue Bytes sur Settlers 2. Oui, c'était il y a quelques années. Ce programmeur n'était pas vraiment satisfait par ce qu'il faisait. Non qu'il détestait programmer des jeux, mais plutôt qu'il aurait aimé que Settlers 2 offre un schéma économique plus complet, une partie stratégique et militaire plus développée... Hum, qu'il soit plus mieux, quoi. Ce programmeur, Peter Ohlmann, a donc décidé de créer le jeu dont il rêvait. Avec un pote graphiste, il a monté sa boîte. Et tous les deux ont travaillé d'arrache-pied pendant un an et demi sur leur projet. Un an et demi à deux ! Quand on pense aux années qu'il faut à certaines équipes autrement plus conséquentes...
Au final, Knights and Merchants est mignon tout plein, et bourré de petites animations 2D joliment rendues. Ses quinze missions vous ramènent en plein Moyen Age, dans le rôle du capitaine de la garde impériale, avec pour mission de rassembler les morceaux d'un empire qui plonge dans la décadence et la sédition. La clé de votre réussite sera dans le développement d'une économie équilibrée, évidemment, mais aussi dans votre gestion des combats. La chaîne des 24 industries qui constituent la trame économique de cet empire se termine par le camp d'entraînement militaire, lequel vous délivrera 9 types d'unités différentes : archers, chevaliers, etc. Pour venir à bout des dissidents et autres voisins qui menacent la tranquillité de votre beau pays, vous pourrez constituer des divisions et ordonner diverses formations d'attaque à vos troupes. En réseau, Knights and Merchants accueillera jusqu'à 4 adversaires.









ACTION 3D
ÉDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : PUMPKIN STUDIO
SORTIE THÉORIQUE : SEPTEMBRE 98

Warzone 2100

Warzone 2100 est un jeu d'action et de combat en temps réel. Pour faire bien, n'importe quel développeur aurait ajouté "stratégie", concept fort à la mode par les temps qui courent. Mais les anciens de Microprose – en majorité – ne sont justement pas n'importe qui. Leur message est clair : pas de finasserie inutile. Il faut leur péter la gueule ! À qui ? À tous ceux qui sont en train de foutre un sacré bordel dans cette bonne vieille Amérique du Nord. Faut dire qu'après un conflit nucléaire, tout le monde a un peu tendance à faire n'importe quoi. Bon, mettons ça sur le compte du choc émotionnel et des effets secondaires des explosions et voyons de quoi il retourne : d'abord, il faut se remettre sur pied et faire un peu le bilan de nos forces. Ben oui, nous non plus, on ne tient pas la grande forme. Mais il nous reste quelques usines valides et on va se concocter des petits droïdes d'exploration, pour commencer, histoire de trouver des ressources à exploiter, de réparer ce qui en vaut encore la peine et de localiser les ennemis. Après, il sera temps de passer aux choses sérieuses.

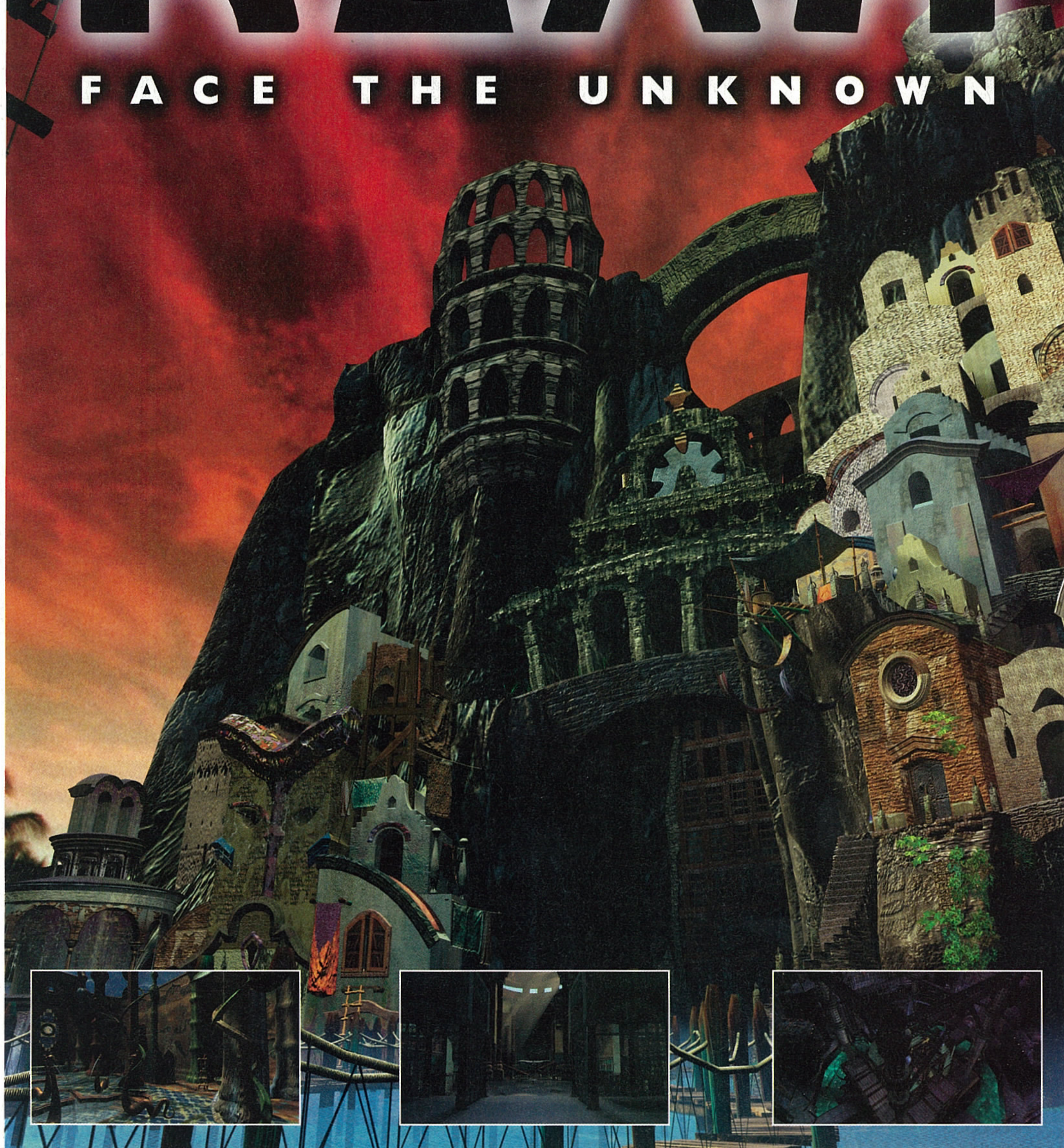
Lors de trois campagnes immenses, qui vous plongeront dans des environnements de désert, de forêt et de ville, vous déploierez vos camps et commencerez à vous reconstruire une force de frappe digne de ce nom. Qu'elles soient terrestres, mécaniques, humaines ou volantes, vos troupes n'attendent que vous pour les construire et les lancer à l'assaut du terrain, dont il faudra tenir compte lors de vos attaques. Reliefs et obstacles influent entièrement sur le comportement des troupes, et l'intelligence artificielle du jeu vous permettra de donner des ordres complexes à des troupes non moins complexes. Évidemment, Warzone 2100 sera jouable en multi.





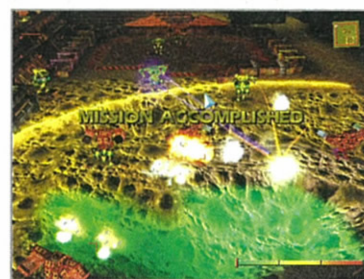





Le 18 juin 1998...sur 6 CD-Roms, affrontez l'inconnu !
REAH
FACE THE UNKNOWN
Distribution exclusive en France
Tél : 03 27 68 51 23
EMTEC Magnetics









Robo Rumble

La chasse aux Aliens est ouverte !





Robo Rumble n'est pas un clone supplémentaire de Total Annihilation ou de Starcraft et ça, déjà, c'est plutôt intéressant. L'histoire vous emmène dans un futur lointain, quand les Terriens découvrent une base alien sur Mars, au cœur de laquelle une gigantesque arme de destruction est pointée sur la Terre. Le gouvernement terrien fait aussitôt appel aux deux meilleurs fabricants d'armes de la planète en leur confiant la mission de trouver la parade aux étranges technologies repérées là-haut. Votre premier choix se situe donc là : faire appel à celui qui prône la force brutale ou à celui qui penche pour une tactique plus fine, plus stratégique, comme qui dirait. Premier point : il y a effectivement deux campagnes possibles, mais ça nous change des éternels camps opposés qui s'affrontent. Deuxième point : l'intérêt du jeu ne réside pas uniquement dans la destruction de l'ennemi, mais plutôt dans l'expérimentation du meilleur moyen de le faire.



Utilisant un moteur 3D très original, qui s'annonce comme le premier à nous proposer du bump mapping et du trilinear filtering dans sa version Glide, Robo Rumble offre une série de quinze missions par camp. Petit à petit, vous découvrirez toute l'ampleur de la technologie alien et à vous, étape par étape, de trouver les moyens de l'annihiler. Pour cela, vous aurez non pas des unités prédéfinies comme dans les autres jeux de stratégie, mais une sorte de labo de robots qui vous permettra de créer les unités de votre choix, en fonction à la fois de votre budget, de votre connaissance des Aliens et des recherches que vous mènerez dans vos usines sur Terre. Vous aurez au final un vaste choix de châssis, d'armes et de caractéristiques différentes qui vous permettront de créer des centaines de robots différents, et de vous latter jusqu'à 6 personnes en multi.

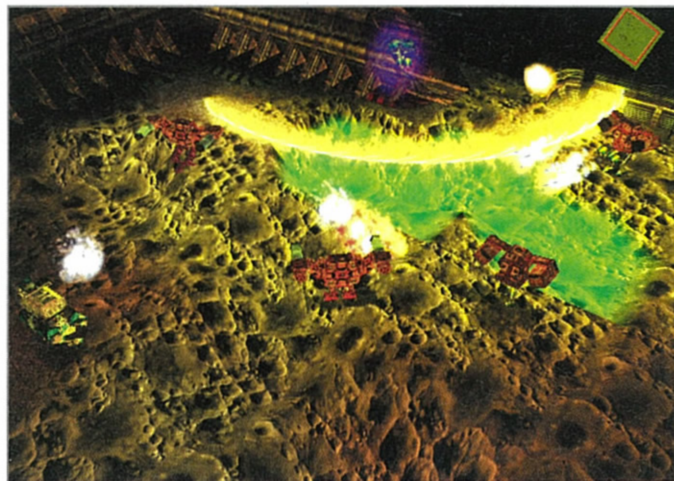


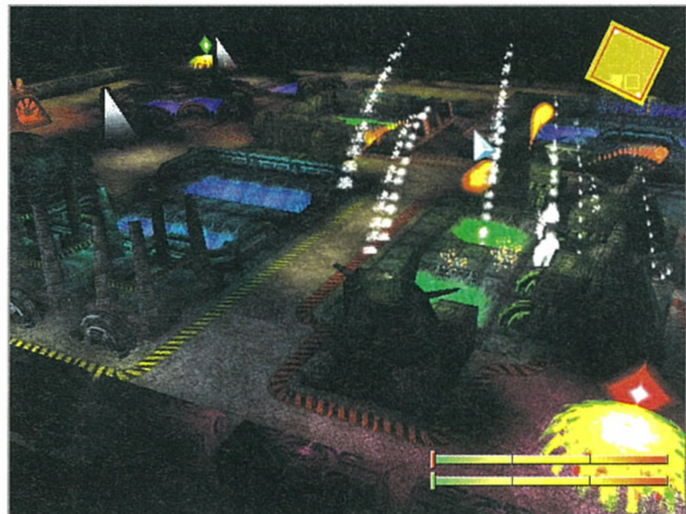
Robo Rumble c'est du "bump mapping" et du "trilinear filtering" dans sa version Glide (Ndlr : je vous rassure, moi non plus je ne comprends rien).











STRATÉGIE 3D TEMPS RÉEL
ÉDITEUR : TOPWARE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : METROPOLIS
SORTIE THÉORIQUE : SEPTEMBRE





ARCADE / AVENTURE
EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : QUANTIC DREAMS
SORTIE THÉORIQUE : NOËL

Omikron



Omikron est une ville maudite : Astaroth, le prince des démons, y collectionne les âmes à des fins maléfiques. Argh ! Votre sang ne fait qu'un tour. Et dans ce monde de lâches où vous avez appris que vous ne pouviez compter que sur vous-même, vous n'hésitez pas une seconde. Même si le procédé n'est pas joli joli, vous foncez sur le premier habitant venu pour lui piquer son corps et plonger tête la première dans cet univers futuriste tout en 3D. Qui veut la fin... Et puis, ce n'est pas tous les jours qu'on peut faire toutes les conneries qu'on veut dans la peau d'un autre. Omikron nous en promet, justement, des conneries : combats, tirs, courses, exploration... Le tout dans l'euphorie de l'immortalité puisqu'Omikron nous offrira notre première expérience de "réincarnation virtuelle" : vous pourrez intégrer le corps du dernier habitant que vous avez touché avant de mourir !

Sur le plan technique, ils ont l'air d'avoir mis les moyens, les coyotes de Quantic Dreams : le moteur 3D, qui promet de nombreux effets de brouillard, de transparence et d'éclairage dynamique, est, paraît-il, à tomber par terre. Il offrira une entière liberté de mouvement dans la ville, et pour la première fois dans un jeu, tous les habitants sont réalisés en Motion Capture, y compris les expressions des visages. Les développeurs d'Omikron visent le grand jeu d'aventure. De la part de n'importe qui, on aurait douté. Mais Quantic Dreams, c'est une équipe française, flûte (comme dirait Fishbone) ! Même qu'on avait fait un reportage sur eux il y a un peu plus d'un an, tellement ils avaient l'air d'en vouloir. Ben, il ne reste plus qu'à attendre, quoi.





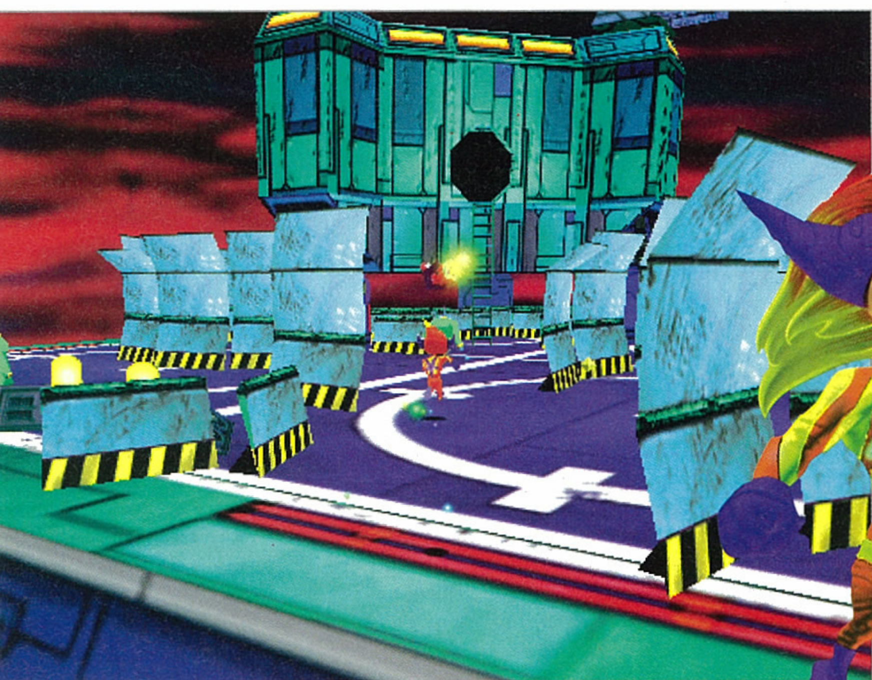

SQUARESOFT
PC CD
COMPATIBLE CARTES 3D
EIDOS
INTERACTIVE

POUR PC CD-ROM
EDITEUR : INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR : INFOGRAMES
SORTIE THÉORIQUE : NOVEMBRE 1998





Space Circus



Lorsque l'on évoque un titre comme Space Circus, on ne peut s'empêcher de penser à, euh, plein de trucs bizarres : des clips vidéo très très colorés, les pochettes de disque de Gong, tout ça. Eh oui, Space Circus est un jeu où chacun, du développeur au graphiste jusqu'au joueur (nous, quôa) peut croire avoir quelque peu fumé le tapis. "Au fait, c'était plutôt un tapis marocain ou un tapis afghan ?", nous sommes-nous permis de demander. Car dans Space Circus, dans ce titre à l'univers en full 3D bourré de références à des films cultes, le délire visuel est de mise. Starshot, le héros - membre du Space Circus - que vous incarnez, a pour mission de contrer les plans fomentés par le boss du Virtua Circus. Du coup, il visite sept planètes pour trouver des spécimens d'un genre à part et ainsi battre son concurrent. Par exemple, sur Terre, notre planète ayant été envahie par des Martiens au look proche de ceux du film "Mars Attacks", il lui faut trouver le dernier humain vivant, un écrivain complètement barjo. Beau, fun, Space Circus fait partie - a priori - de ces jeux de plates-formes dont on se lasse difficilement (à condition de disposer d'un bon Pentium et d'une carte 3Dfx).









Sensible Soccer 98



LA STRATÉGIE AU CŒUR DU FOOTBALL



Les 120 nations du football
pour une jouabilité légendaire

Une véritable option tactique : vous rentrez dans la peau de l'entraîneur.

Une jouabilité exemplaire qui laisse place à tout votre talent.



Une animation unique : plus de 300
mouvements ont été intégrés au jeu



98

Sensible
SOFTWARE

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

* 2,23 F/min







Deux images tirées de l'intro de Lander, jeu sur DVD-Rom signé Psygnosis. Ce support permet de choisir entre trois angles de caméra différents pour apprécier ce qui se passe à l'écran.

DVD-ROM presque bientôt...

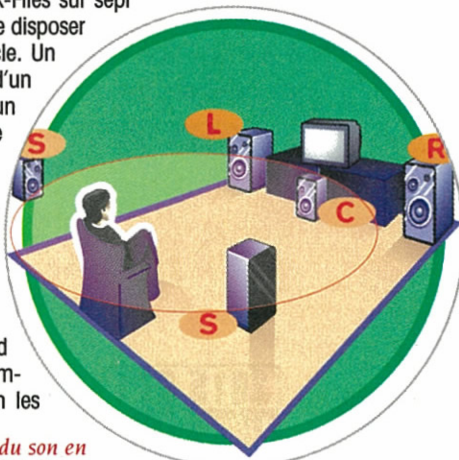




DOLBY DIGITAL

LANDER

Ça y est, nous y voilà ! Alors que les lecteurs de DVD-Rom commencent à envahir doucement mais sûrement le marché du micro, c'est aujourd'hui au tour des développeurs de s'intéresser au support. Du coup, de passage à Londres pour une présentation exclusive à l'initiative de Dolby Laboratories, nous avons eu droit et nous avons été soufflés par la démonstration de deux produits prometteurs, Lander et Tonic Trouble, respectivement conçus par Psygnosis en Angleterre et Ubi Soft en France. Bien entendu, l'un des avantages principaux du DVD-Rom réside dans sa capacité de stockage. Pour mémoire, rappelez-vous qu'un CD-Rom contient au maximum 650 mégas de données, soit approximativement sept fois moins que le support appelé à le remplacer. Eh oui, un DVD-Rom, c'est un minimum de 4,7 gigas d'infos stockées. Exit donc les jeux comme X-Files sur sept CD ! Le hic, c'est qu'il est naturellement nécessaire de disposer du matos adéquat pour pouvoir profiter du spectacle. Un lecteur, certes, mais également une bécane dotée d'un disque dur conséquent. Imaginez la "full install" d'un jeu de 4 gigas ! En outre, pour vraiment planer, une installation sonore au top serait la bienvenue. Le son encodé sur DVD-Rom est du Dolby Digital appelé aussi Dolby AC-3. Traduisez : un son qui, restitué avec justesse via le système requis (un transcodeur incorporé dans votre PC, deux enceintes frontales, une enceinte centrale pour les voix, deux enceintes arrière qui restituent un son en stéréo et non en mono à l'inverse du Dolby Surround et une enceinte d'ambiance), vous décollera les tympans. Ne prenez pas l'air aussi dubitatif, car selon les études présentées lors de la conférence, l'avènement du DVD-Rom, suivi de près par l'arrivée du DVD-Ram réinscriptible, est proche. À en croire le représentant de Toshiba, constructeur membre du "forum" DVD qui comprend l'ensemble des adhérents au standard, les premiers lecteurs DVD... Ram, cette fois, sont prévus pour la fin de cette année. Et de confirmer : «Nous rencontrons actuellement les majors hollywoodiens pour tomber sur un accord, leur souci étant d'éviter le piratage et la copie au maximum (...). D'autre part, nous pensons que d'ici à l'an 2000, la capacité d'un DVD-Ram sera passée de 4 à 40 gigas !». Rien de neuf ou presque, quoi ! En revanche, voici ce qu'une représentante avertie d'Understanding & Solutions, boîte spécialisée dans les estimations de marché (du genre : «Nous prévoyons qu'en 2007, 100 % des PC seront pourvus d'un lecteur de DVD-Rom», etc.) : «Nous savons que le retard occasionné en ce moment même dans les sorties de DVD et a fortiori de DVD-Rom est causé par un dysfonctionnement des usines européennes - et non pas américaines - de pressage. En clair, les deux surfaces que l'on colle l'une à l'autre ont du mal à rester collées...» Tous les journalistes présents ont évidemment bien ri... Enfin, pour conclure, un dernier mot au sujet des futurs jeux sur DVD-Rom. Selon Matthew, "producer" de Lander dont vous pouvez apprécier les images ci-contre, concevoir sur un tel support ne comporterait que des avantages. «Y compris en termes de coût, a-t-il déclaré. Le budget de Lander sur DVD-Rom n'a pas excédé celui d'un jeu du même acabit prévu sur CD-Rom.» On attend la suite.



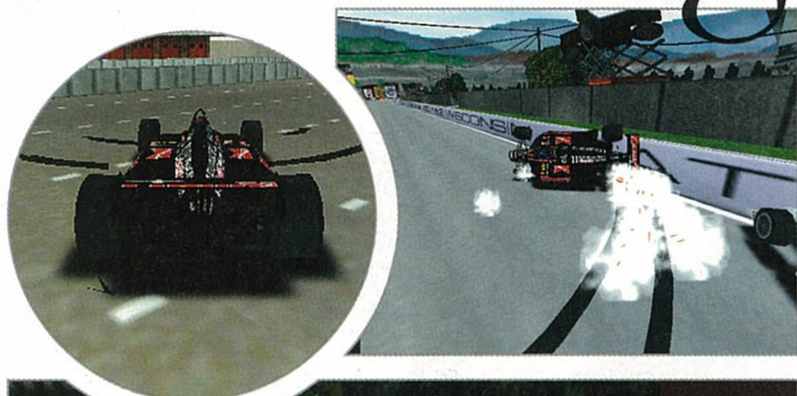
Une installation acoustique optimale pour profiter du son en Dolby Digital produit par un DVD ou un DVD-Rom.



Un shoot-them-up où se mêlent de l'aventure et de la recherche dans un monde entièrement en 3D. Lander devrait voir le jour vers la fin de l'année sur CD-Rom et DVD-Rom.



Newman Haas Racing




Les courses d'Indicar, à part comme jeu d'arcade, ça n'a jamais trop été notre truc, à nous autres Européens. Alors, on dirait que je ne parlerai qu'à nos lecteurs canadiens, OK ? En plus, vu qu'il ne faut pas loin d'un mois à Joystick pour franchir l'Atlantique, ils risquent de réussir à lire cette news avant la sortie du jeu. Bon point. Continuons donc : Newman Haas Racing vous permet de prendre votre place sur l'un des quinze circuits du jeu, comme par exemple le circuit de Houston, spécialement créé pour 1998, ou le circuit d'essai de Firebird. Il existe plusieurs niveaux de difficulté et de nombreuses vues de caméra. L'animation du personnel des stands est réalisée en capture de mouvement et les courses sont commentées par Danny Sullivan et Bobby Varsha. Mais le plus important, ce sont les réglages, évidemment. Il paraît qu'il y aura de multiples options de configuration mais nous n'en savons guère plus pour le moment. Dernier détail : le mode multi pourra accueillir 8 joueurs en local.

Un Quoi de Neuf assez particulier ce mois-ci, qui ressemble davantage à un dossier sur les volants, qu'à un test comparatif sur les cochons du Berry. Nous attendions en fait la sortie des premiers volants à retour de force pour vous proposer un test le plus complet possible. Mais vous y découvrirez surtout, et en exclusivité mondiale, le tout nouveau volant ForceFeedback de Microsoft. Quelque chose me dit que vos jeux de 'oitures vont reprendre du poil de la bête !

Lord Casque Noir

Power Wheel MT950



Le Power Wheel reprend le même principe que le V3 Racing Wheel, mais le système de passage des vitesses s'effectue via un levier et non via deux plaques situées derrière le volant. C'est pas mal du tout. La prise en main du volant est agréable, et la dureté de la direction bien réglée. Le volant peut tourner à 180 degrés, et la possibilité de régler la sensibilité vous est offerte grâce à un bouton situé en façade. Le Power Wheel n'en dégage pas moins une impression de gadget, peu destiné à finir dans les mains d'une brute. Enfin, il n'existe pas de ventouse pour le coller sur une table.

Pédalier : *Externe*
Système de fixation : *Sur une table : mauvais. Entre les jambes : bon*
Solidité : *Bon* Rapport qualité/prix : *Bon*

◀ **Constructeur : MT Logic**
Distributeur : Audio Sonic
Téléphone : 01 60 95 11 00
Prix : 490 F TTC

Quoi

Le Mans

Ce volant ressemble à s'y méprendre à l'ex-T1 vendu par Thrustmaster. Il jouit en fait de plusieurs améliorations. Le look est plus sympathique, avec un aspect aluminium, et le caoutchouc dont est fait le volant est très agréable au toucher. Le passage de vitesse se fait désormais soit avec le levier situé à droite, soit avec deux des boutons placés sur la face avant des branches supérieures. L'ensemble dégage incontestablement une impression de solidité. Pour ce qui est de l'attacher à une table, le système de fixation est aussi désagréable que celui du Grand Prix. Il faut visser deux pièces étaux en tournant deux embouts ridiculement petits. Il est heureusement proposé à un prix raisonnable. Enfin, pour ce type de volant tout du moins...



Pédalier : *Externe*
Système de fixation : *Moyen*
Solidité : *Très bonne*
Rapport qualité/prix : *Très bon*

◀ **Constructeur : Fanatec**
Distributeur : Big Ben
Prix : 790 F TTC

Formula 1

Constructeur : Thrustmaster ▶
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 1290 F TTC

Depuis que d'autres fabricants se sont lancés sur le marché, on prend conscience des faiblesses de la gamme Thrustmaster. Ainsi, le dernier Formula 1 s'avère finalement peu fiable. Les ressorts de pédale cassent régulièrement, et le volant prend du jeu. Pour un ensemble à 1 300 francs, c'est quand même râlant. Ça l'est d'autant plus, qu'il jouit d'un look sympa.
Le seul réel intérêt du Formula 1 réside donc dans son système de fixation qui permet de le fixer solidement à une table en deux secondes sans le moindre effort. Dommage !

Pédalier : *Externe* Système de fixation : *Excellent*
Solidité : *Moyenne* Rapport qualité/prix : *Moyen*



Race Leader PC



Le Race Leader 97 est pour le moins original. Conçu à la base pour les gens qui n'ont pas de place, il se bloque entre les jambes. Afin de s'adapter aux différentes morphologies, deux leviers permettent de régler la colonne de direction en hauteur et en inclinaison. Sinon, les vitesses se passent comme en formule 1, c'est-à-dire via deux plaques situées près du centre à l'arrière du volant. Le principal défaut de ce périphérique reste sans conteste la désagréable impression de gadget. Un coup violent sur la droite donne lieu à des craquements peu catholiques. C'est suffisant pour des jeux du type arcade, mais les amoureux de simulations comme GP2 ou F1RS ne sauraient s'en contenter.



Pédalier : *Externe*
Système de fixation : *Sur une table : très moyen. Entre les jambes : bon*
Solidité : *Moyenne*
Rapport qualité/prix : *Assez bon*

◀ **Constructeur : Guillemot**
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 499 F TTC

de neuf ?

Par Lord Casque Noir

Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel

Constructeur : MIcrosoft
Distributeur : MIcrosoft
Téléphone : n.c
Prix : n.c ▶



Avant de baver, sachez que ce volant ne sera disponible sur le marché qu'à partir du mois d'octobre. Primo, il a un look superbe : ça fait très vrai volant, et l'aspect mastoque inspire confiance. Secondo, le système d'attache, très ingénieux, permet de le fixer et de le retirer instantanément, sans le moindre effort. Et tertio, on passe les vitesses comme sur les F1, c'est-à-dire, derrière le volant. Côté retour de force, c'est au moins aussi bien que le Per4Mer, mais nous n'avons pas pu l'essayer suffisamment longtemps pour nous faire une opinion honnête sur le sujet. Cela dit, nous allons pouvoir le réessayer plus longuement d'ici le prochain numéro.

Pédalier : *Externe*
Système de fixation : *Excellent*
Solidité : *Inconnue*
Rapport qualité/prix : *Inconnu*

V3 Racing Wheel

Constructeur : InterAct
Distributeur : Audio Sonic
Téléphone : 01 60 95 11 00
Prix : 490 F TTC ▼



Dans la lignée des volants qui se glissent sous les jambes, voici le V3 Racing Wheel. Esthétiquement très proche du Race Leader PC, il ne dispose pas du levier de changement de vitesse à la F1, et son volant tourne à 300 degrés au lieu des 220 du Race Leader. Un tel rayon de braquage est idéale pour les jeux de rally mais pas pour les jeux de F1. Sinon, les caractéristiques sont globalement les mêmes que le Race Leader, et les critiques aussi. C'est donc un assez bon volant, à condition de le traiter avec douceur.

Pédalier : *Externe* Système de fixation : *Sur une table : très moyen. Entre les jambes : bon* Solidité : *Moyenne* Rapport qualité/prix : *Assez bon*

Quoi de neuf?



Constructeur : Digital Edge
Distributeur : DigiPlanet
Téléphone : 01 48 86 14 40
Prix : 1 690 F TTC ▼

F1 Sim

Personnellement, c'est mon préféré ! Mais c'est malheureusement le plus cher. Le système de fixation est identique à celui du F1 Sim Compact, à la différence près qu'il est ici en bois. La rigidité du bois élimine le défaut rencontré sur le F1 Sim Compact. Il se distingue également de son petit frère par un volant en cuir, toujours doté des quatre Led et du levier arrière permettant de passer les vitesses comme sur les F1, ainsi que d'un pédalier intégralement en acier.

Pédalier : *Externe*
Système de fixation : *Moyen ou très bon, selon la place dont vous disposez*
Solidité : *Excellente* **Rapport qualité/prix :** *Bon*

F1 Sim Compact

Assez peu connue en France, la marque Digital Edge propose deux volants d'excellente facture. Le F1 Sim Compact est une version light du F1 Sim. Le principe de fixation est ingénieux, mais peu pratique à l'usage. Une plaque de plastique (composée de deux parties à assembler) vient se glisser sous le moniteur de votre PC. Le volant vient ensuite se fixer très simplement sur cette plaque, stabilisée par le poids de l'écran. Se posent alors deux problèmes. Le premier, c'est que selon la taille de l'emplacement dont vous disposez, vous pourrez laisser ou non la plaque en place, celle-ci occupant une grande partie du bureau dans le sens de la profondeur. Le second défaut vient de la plaque elle-même. De par le fait qu'elle est en plastique, elle se tord très légèrement sous l'effort et fait bouger le moniteur. Mis à part ce désagrément, le volant est parfait. Le système de levier de vitesse derrière le volant est une merveille, la prise en main excellente, et la précision redoutable.



◀ Constructeur : Digital Edge
Distributeur : DigiPlanet
Téléphone : 01 48 86 14 40
Prix : 990 F TTC

Pédalier : *Externe* **Système de fixation :** *Moyen ou très bon, selon la place dont vous disposez* **Solidité :** *Très bonne* **Rapport qualité/prix :** *Très bon*

Grand Prix

Autant le Thrustmaster Formula 1 nous a-t-il déçus à l'usage, autant le Grand Prix fait l'unanimité. Son système de pédales situé derrière le volant est une excellente idée à laquelle on se fait rapidement. L'avantage est double : le gain de place et la précision. Les vitesses se passent grâce à deux boutons situés à l'avant du volant. Seuls deux défauts sont à souligner : le système de fixation est mal conçu, et on se bousille les doigts chaque fois qu'il faut le visser et le dévisser. Notez qu'il est livré avec trois jeux : Rally Championship, l'add-on X-Miles et Power F1.



▲ Constructeur : Thrusmaster
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 699 F TTC

Pédalier : *Externe* **Système de fixation :** *Excellent*
Solidité : *Moyenne* **Rapport qualité/prix :** *Moyen*

The Ultimate Per4Mer
ForceFeedback Racing Wheel

Le premier volant à retour de force disponible sur le marché ! Excellent, non ? Ça ressemble plus à un gros gadget pour console qu'à un truc sérieux pour PC. La surface comporte pas moins de quinze boutons, donc une croix à 4 directions. La connexion au PC s'effectue via le port série uniquement. La compatibilité avec tous les jeux passe donc par les drivers fournis, ce qui ne le rend utilisable que sous Windows 95. Première constatation : bien qu'assez cheap, la fixation est efficace et maintient bien l'engin en place. Le pédalier, qui vient se raccorder au volant, est vraiment superbe et d'une stabilité à toute épreuve. Les pédales sont souples et répondent à merveille. Hélas, le jeu observé dans le sens de la largeur ne dit rien qui vaille. Venons-en donc au vif du sujet : le retour de force. Il est tout d'abord impressionnant. Difficile de réaliser, en regardant la photo, à quel point le volant résiste à vos efforts. Il n'y a rien à redire. Le seul jeu qui fonctionne vraiment bien pour l'instant est Sega Rally. Voici donc un produit surprenant qui, sous un aspect rebutant, cache une usine à fabriquer des sensations fortes. Reste qu'il n'est pas dénué de défaut. Le nombre débile de boutons rend sont maniement délicat. On appuie sans arrêt dessus sans le faire exprès, et le jeu de s'arrêter ou de changer de caméra. Notez que le système I-Force utilisé n'est pas le même que celui de Microsoft, mais qu'il utilise malgré tout DirectX5. Enfin, de part la technique employé, le Per4Mer est très désagréable à utiliser sans retour de force. Bref, il n'en reste pas moins que 1 900 F, c'est quand même super cher !

Pédalier : *Externe* **Système de fixation :** *Moyen*
Solidité : *Bonne théorique* **Rapport qualité/prix :** *Bon*



▲ Constructeur : Sc&t
Distributeur : Innelec
Téléphone : 01 48 10 55 55
Prix : 1 890 F TTC

Ultra Racer PC

Enfin un volant original ! Inspiré par le monde de la radiocommande voilà un mini-volant que l'on tient dans la main avec une gâchette analogique située dessous et faisant office de manette dans un sens ou de frein dans l'autre. L'ergonomie est bonne, mais une trop petite main aura du mal à le tenir correctement. Non, je plaisante. Le volant ne pivote hélas qu'à 45 degrés vers la gauche ou vers la droite, mais reste très précis. C'est le périphérique le moins cher de ce dossier.



▲ Constructeur : InterAct
Distributeur : Audio Sonic
Téléphone : 01 60 95 11 00
Prix : 299 F TTC

Pédalier : *ESur la manette*
Solidité : *Excellente* **Rapport qualité/prix :** *Excellent*

Reportage

PAR MORGAN

Voilà un jeu très alléchant : regardez ces images, ça en jette, non ? Et puis c'est Indiana Jones, et LucasArts nous a toujours gâtés avec Indy, même si cet épisode est d'un genre nouveau : moins d'aventure, plus d'action, et tout en 3D. Mais l'humour est toujours là. Ah, au fait, j'ai entendu quelqu'un dire que ça ressemblait à Tomb Raider...









Indiana Jo
and The Infernal Machine











h, on les connaît les mauvaises langues, ceux qui prétendent que LucasArts fait toujours des jeux basés sur "Star Wars" paske ça rapporte plein de sous, vu que tout le monde est fan et que même mon neveu de 6 ans a compris que le sabre de Dark Vador était rouge et celui de Luke, vert, même. Penser que l'usage d'une licence aussi célèbre leur rapporte plein d'argent est tout bonnement méchant, même si cela est très juste. De plus, il est faux de croire que Lucas ne fait que du Star Wars ! En fait, il y a aussi "Indiana Jones". Aussi efficace pour les petits que pour les grands (il faut admettre que le personnage est attachant : cet homme mi-homme d'action, mi-rat de bibliothèque, à qui ont a greffé un sens de l'humour de niveau prépubère, a un certain charme). Et pis lui aussi rapporte plein d'argent !
Bon allez, trêve d'âneries, Indy c'est un héros, un vrai. Tous les jeux déclinés sur ce thème ont toujours été très soignés. Le quatrième épisode, Fate of Atlantis, demeure d'ailleurs l'un des meilleurs jeux d'aventure.
Cette fois, Hal Barwood (chef de projet) s'y recolle et nous prépare un tout nouvel épisode : Indy et la Machine infernale. Comme vous l'avez déjà constaté, les images ci-contre prouvent qu'il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure en 2D comme on faisait dans le bon temps, mais bel et bien de 3D temps réel. L'autre truc, c'est que le jeu est dorénavant orienté action. Mais attention, je n'ai pas dit qu'il s'agissait d'un jeu d'action à 100 %. Non, le scénario délirant, les puzzles très variés et l'humour sarcastique omniprésent lui confèrent toujours une touche d'aventure très appréciable.





nes

GENRE AVENTURE
ÉDITEUR LUCASARTS
DÉVELOPPEUR LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE FIN 98 / DÉBUT 99

LA PURE LIGNÉE INDIANA JONES

L'action se déroule en 1947, au tout début de la guerre froide (c'est directement après le film). L'URSS, devenue la deuxième puissance mondiale, lance des recherches concernant certains artefacts occultes du passé. L'une des équipes de ses agents serait à la recherche d'une porte inter-dimensionnelle qui aurait existé dans la mythique Tour de Babel. La recherche du site puis son excavation ne seront pas chose facile, mais le gouvernement soutient financièrement leur action et a l'air de mettre un point d'honneur à récupérer, contrôler puis utiliser tout pouvoir que recèlerait cette porte. Il y a des centaines d'années, un "démon" de l'autre monde aurait montré aux habitants de Babylone comment utiliser une machine, laquelle aurait détruit la Tour et l'ensemble de la ville. Cette Machine infernale est composée de plusieurs morceaux éparpillés mystérieusement, au fil du temps, aux quatre coins de la planète. C'est terrible ce qu'on peut éparpiller comme trucs, dans les jeux. Un seul homme peut contrecarrer leurs



La 3D est splendide, avec des textures innombrables.







plans, et c'est là que vous intervenez. Votre vieille amie Sophia Hapgood, agent de la CIA, vous informe que Volodnikov, le savant soviet en charge du projet, aurait déjà remis en place la majeure partie de la machine et qu'il serait en passe de découvrir l'Aetherium, le plan parallèle légendaire. Le temps joue contre vous, et votre quête ne fait pourtant que commencer.

Votre périple vous mènera à travers les montagnes du Kazakhstan, au Soudan, dans les canyons de l'Utah, à Babylone et Marduk en Irak, aux Philippines, au Mexique et encore bien d'autres pays. Tout est tiré de lieux ou faits réels, pour donner au scénario plus de véracité.

Alléchant, non ? En tout cas, c'est un scénario digne du grand écran.

FIN DE L'AVENTURE, DÉBUT DE L'ACTION ?

La grande nouveauté, comme je le disais, c'est qu'il s'agit d'un jeu d'action. LucasArts n'est pas très réputé pour sa maîtrise du genre. Jedi Knight ou Dark Forces ne brillaient pas pour leur moteur de jeu. Intéressant certes, mais pas révolutionnaires... Bref, quand on regarde ce qu'ils ont fait avec Indy, il est évident qu'un programmeur très doué a été embauché. La 3D est splendide, le nombre d'images par seconde très satisfaisant, les textures innombrables et de qualité, les monstres peuvent avoir une taille gigantesque, des éclairages colorés RVB couronnent le tout ainsi que des ombres portées en temps réel. Tout cela a un prix : carte accélérée 3D (gérant Direct3D). Mais après tout, ce n'est pas une surprise. Tous les prochains jeux requerront une accélération matérielle, et tous les PC vendus actuellement en sont équipés.

Le graphisme est impressionnant, et un souci du détail a été apporté aux textures. Parmi les 16 chapitres du jeu, vous parcourez une vingtaine de lieux différents, chacun avec un caractère graphique spécifique. Jungle, montagne ou désert, tout y passe sans jamais se ressembler. Par exemple, les bas-reliefs dans un temple aztèque changent dans chaque pièce. Au final, c'est graphiquement un vrai bonheur.





rentes armes. L'idée d'intégrer un inventaire (et d'y avoir régulièrement recours pour solutionner les énigmes) démontre bien qu'il s'agit tout de même d'un jeu d'aventure et pas uniquement d'un "porte-monstre-trésor". Vous pouvez aussi piloter certains véhicules et les utiliser dans les niveaux.

Pour sûr, la Machine infernale fait penser à Tomb Raider... À cette évocation, Hal Barwood a d'ailleurs failli avoir une syncope (véridique). Pour lui "Indiana Jones est bien plus. J'ai créé un VRAI scénario et pas une espèce de prétexte à tuer des monstres. Même si le côté action prédomine, je privilégierai toujours les joueurs qui ont de la jugeote et qui ne veulent pas se contenter de muscles pour résoudre une mission. Alors, pitié, épargnez-moi cette comparaison alors qu'il n'y a pas lieu d'en faire".







SPLENDIDE, NON ?

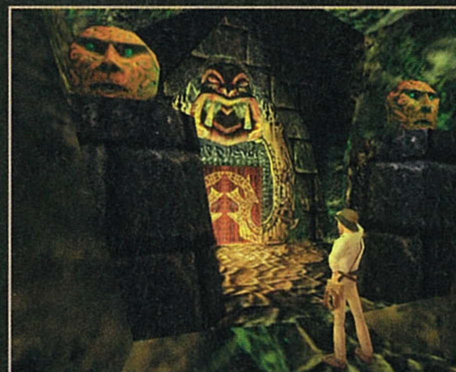
Pour améliorer les performances du jeu en fonction de votre bécane, une détection de votre matériel est faite automatiquement et adapte le jeu en conséquence (résolution, vitesse d'affichage, nombre de couleurs, etc.).
Le point fort de Indy n'est pas uniquement son aspect graphique ou le fait de pouvoir utiliser un fouet comme arme/grappin/couteau suisse. Les puzzles à résoudre, dans les niveaux, sont très variés et intéressants. Cela ajoute un challenge supplémentaire. Après tout, Indy n'est pas un boucher mais un intellectuel, non ? Objets à récolter, manettes à manipuler, pierres à déplacer... tous les classiques, quoi ! Parfaitement intégré dans le scénario, ils coulent souvent de source pour celui qui suit l'histoire.
Votre inventaire peut contenir nombre d'artefacts collectés pendant l'aventure et aussi diffé-

MIEUX QUE TOMB RAIDER ?

Même si je suis assez d'accord avec lui, il a beau dire, ça ressemble quand même vachement à Tomb Raider, là comme ça. Sans aucun doute, les résultats financiers de celui-ci ont mis la puce à l'oreille des concurrents et LucasArts s'est dit qu'après tout, ce sont eux qui possédaient le personnage le plus adapté à ce type d'aventure. Les Aztèques, les Égyptiens, les Indiens, les sorciers maléfiques... bien que Lara Croft ait beaucoup de succès (trop ?), elle est le personnage le plus adapté... après Indiana Jones. Rendons donc à César ce qui lui appartient, et admettons que l'équipe de LucasArts soit dans son droit et que, d'accord, ça ne ressemble pas à Tomb Raider...

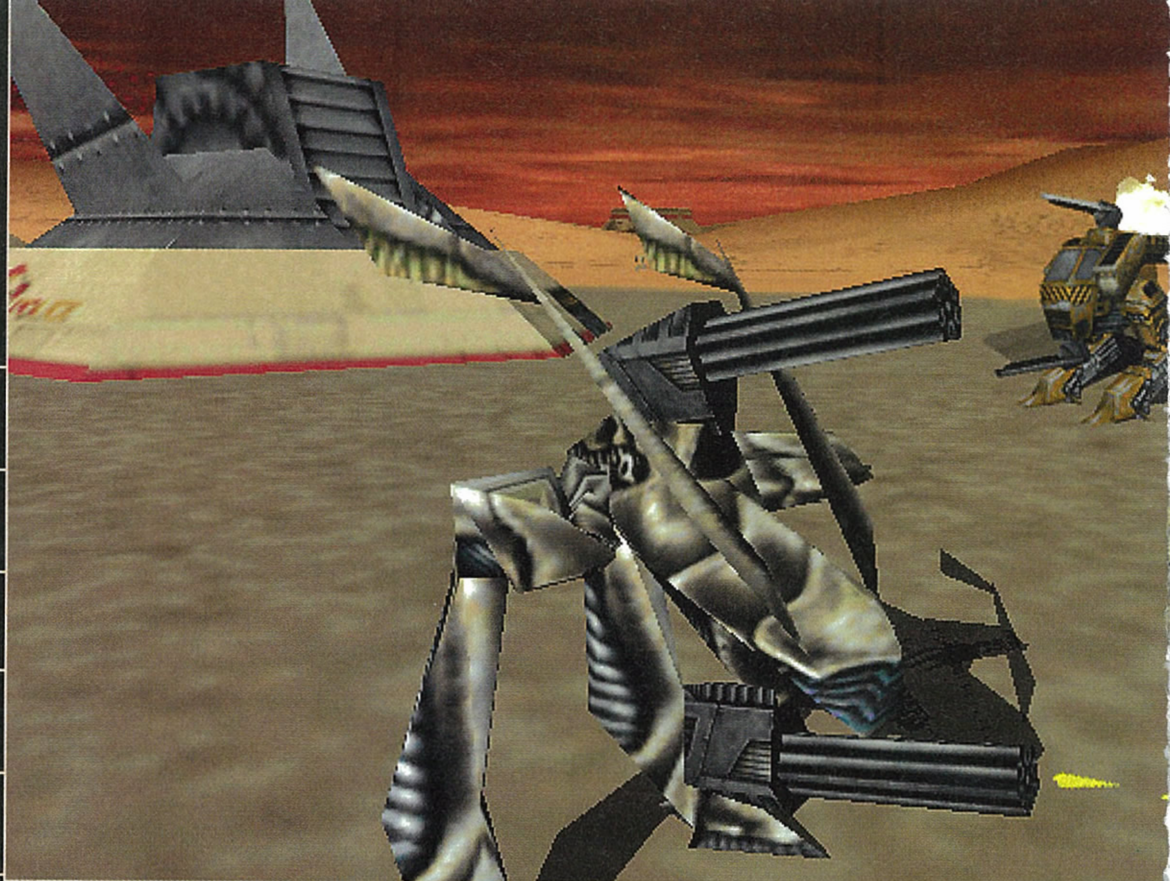
N'empêche (ah... on est pinailleur, c'est terrible), s'il fallait, hypothétiquement j'entends, les comparer quand même, Indy est plus beau, le thème m'éclate plus, le scénario est très réussi et les puzzles plus intéressants. En revanche, est-ce que la jouabilité sera à la hauteur ? Cela reste à démontrer. Hypothétiquement toujours, on pourrait dire que ce sera le cas et que Tomb Raider c'est un jeu "eu'd Tantouzes sudistes", comparativement. Qu'est-ce qu'on serait pas prêt à faire, pour sauver quelqu'un de la syncope...





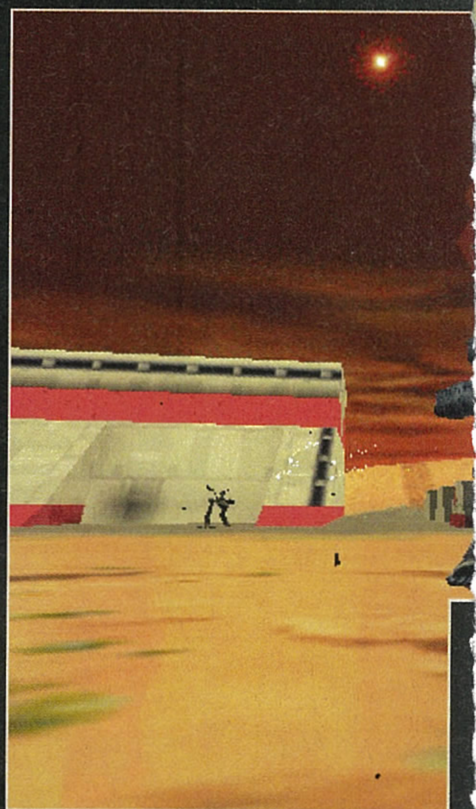
Reportage

PAR MORGAN



Depuis l'excellent Battlezone, une nouvelle génération de jeux 3D de stratégie/action apparaît. Mechwarrior avait annoncé la tendance, mais la qualité atteinte aujourd'hui dépasse toutes nos espérances. Avec StarSiege, Dynamix prouve qu'il a plus d'un tour dans son sac et qu'il sait réaliser des produits léchés et très haute gamme. Le résultat graphique est très réussi et la jouabilité à la hauteur.

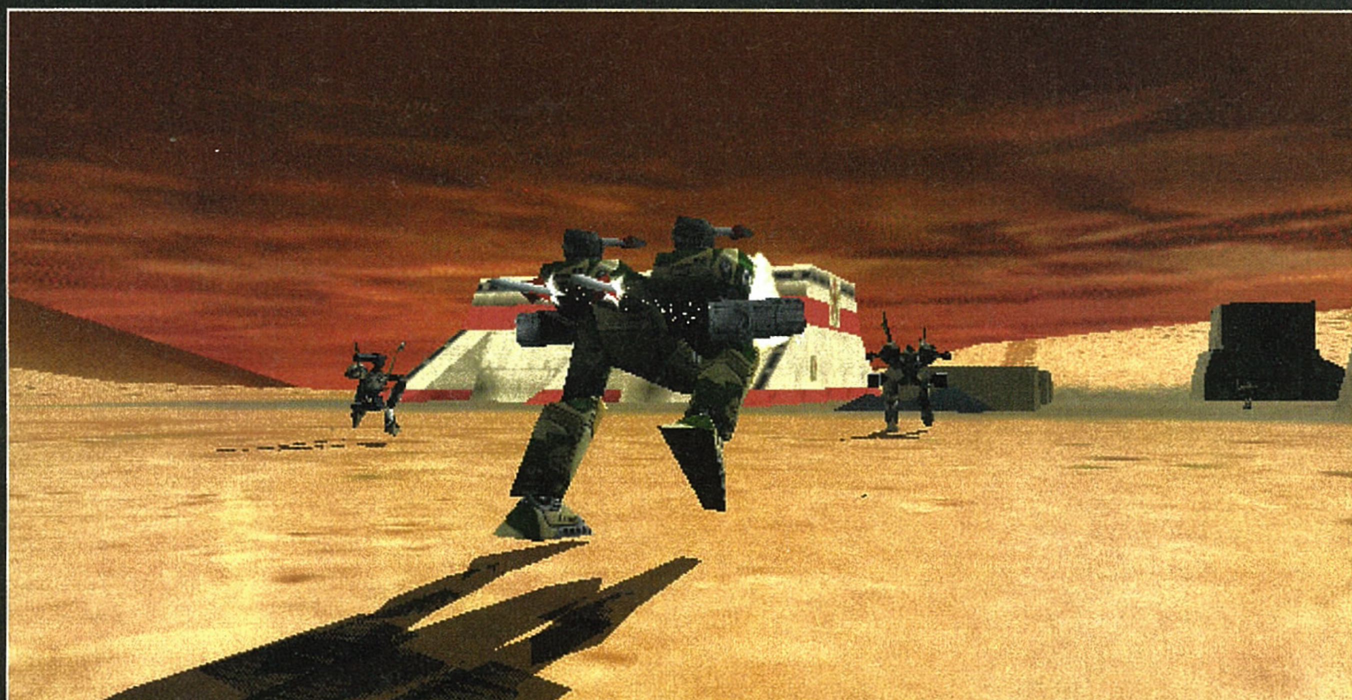




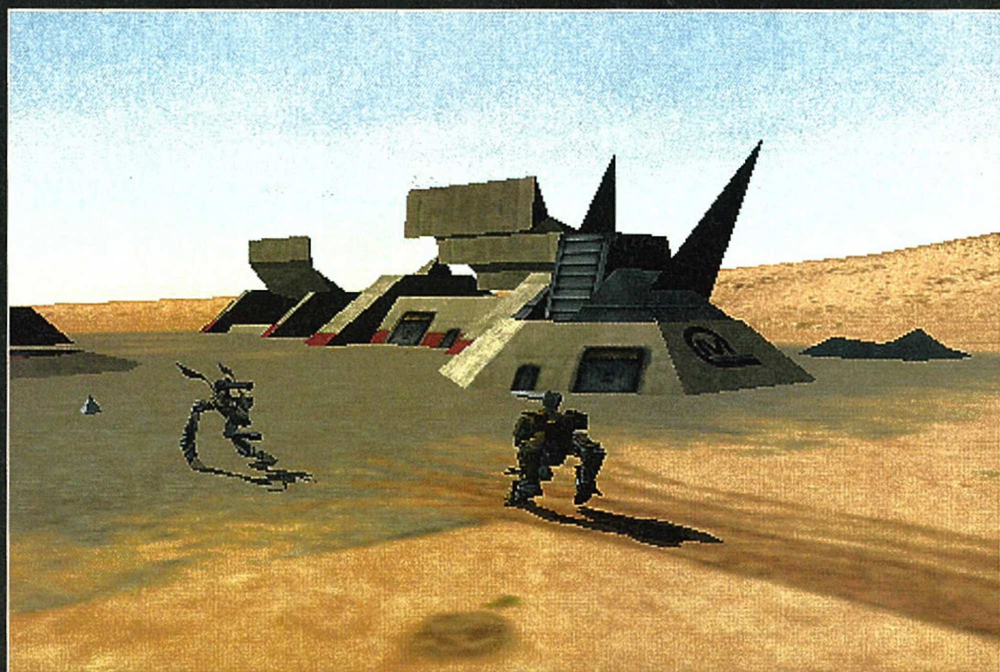


StarSiege

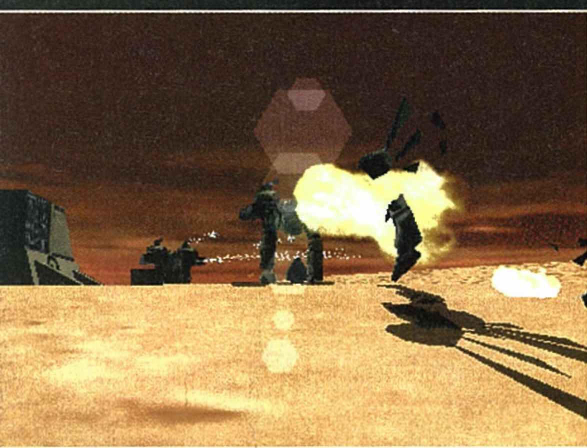




GENRE
STRATÉGIE/ACTION
EDITEUR
SIERRA
DÉVELOPPEUR
DYNAMIX
SORTIE PRÉVUE
AUTOMNE 98









StarSiege, anciennement intitulé Earthsiege 3, prend place dans un environnement futuriste où le système solaire est attaqué par une force extraterrestre. Vous avez le choix d'incarner les humains et de défendre votre bien ou les Cybrids, machines de guerre visant une domination globale sans quartier. Cette guerre doit trouver une issue rapide, et vous commencez à ameuter vos forces pour y mettre un terme.

Vous contrôlez des unités robotiques allant du HERC (super armure de combat), au tank en passant par des hovercrafts ou encore des avions. La customisation des unités a une importance majeure, et vous avez une palette très vaste des différentes armes ou améliorations (on peut même modifier la peinture d'une unité et ajouter son petit logo pour les modes réseau par exemple). Les armes vont du missile à tête chercheuse, à l'auto-canon ou bien encore au diffuseur thermal. Une trentaine de véhicules, en tout, sont à votre disposition.

Ce sera à vous de gérer votre escadron, soit en pilotant directement l'une des unités en vue cockpit, soit en passant en mode "général" et en supervisant l'ensemble de l'action en vue extérieure. Vous pourrez ensuite retourner en mode Première perspective dans le véhicule de votre choix. À votre disposition, des satellites de surveillance, de l'artillerie mobile ainsi que des raids aériens permettront de gérer votre stratégie de combat. Entre chaque mission, vous retournez à la base pour réparer, réarmer et améliorer vos unités, utilisant le pécule obtenu par le succès de votre contrat.

Jusque-là, on a l'impression d'avoir affaire à un simple Mechwarrior et rien de plus. Pourtant, pas du tout : StarSiege propose un nombre incalculable (qu'on va quand même essayer de dénombrer) d'options toutes aussi réussies les unes que les autres.



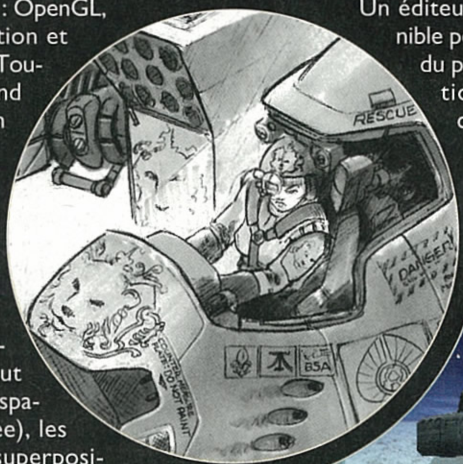






UN EXCELLENT MOTEUR 3D

Tout d'abord, le moteur 3D du jeu est exceptionnel. Textures en Gouraud Shading, couleurs 16 bits, effets de lumière en temps réel, vision jusqu'à 10 kilomètres... Il permet aussi de jouer indifféremment en intérieur ou en extérieur, diversifiant ainsi le choix de missions : combat en souterrains ou dans des villes, défense d'un pont ou d'une zone aérienne, tunnels, mines, déserts, etc. Toutes les accélérations 3D sont gérées : OpenGL, 3Dfx (via Glide), Rendition et PowerVR en mode natif. Toutefois, le jeu tourne quand même sans carte 3D, en utilisant DirectX. Le résultat est stupéfiant : les décors sont d'une finesse inouïe, la visibilité du terrain s'étend jusqu'à l'horizon, et les unités se déplacent à une vitesse fulgurante. Pour les possesseurs de cartes, il faut ajouter les effets de transparence (flammes et fumée), les ombres portées et les superpositions de textures illimitées (pour conserver les traces des impacts sur le sol par exemple, quel que soit le nombre d'impacts, ils se superposent tous). En terme de résolution, tous les modes graphiques sont possibles, de 640 x 480 jusqu'à 1280 x 1024 pixels. Malgré toute cette complexité, le nombre d'images par seconde reste très convenable et apporte la fluidité indispensable à ce jeu d'action ! Le moteur 3D gère même les PC à multiples processeurs.

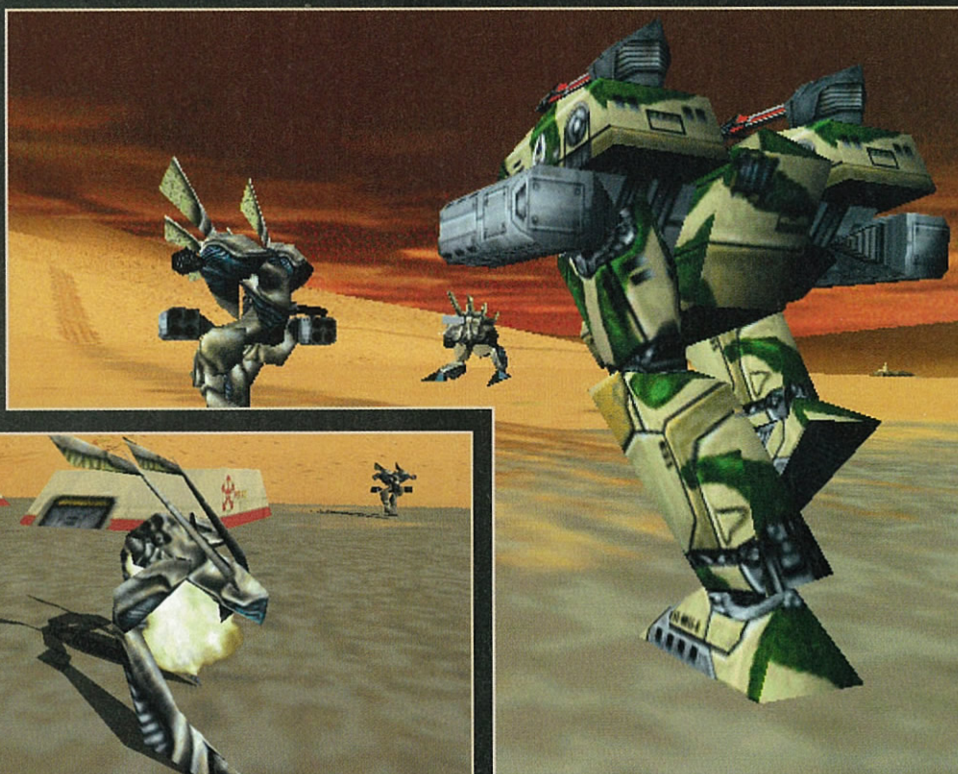




En mode campagne, il y a 45 missions différentes. Pour le contrôle de vos unités, vous pouvez, comme dans Battlezone, passer d'un véhicule à un autre, qu'il soit aérien ou terrestre. Le déploiement de vos troupes peut s'effectuer en utilisant des points de passage et des formations. Il est même possible, pour plus d'efficacité, de décider d'un déploiement avant d'entrer dans la zone de combat !

Un éditeur de missions sera disponible peu de temps après la sortie du produit (sur le Net). Il fonctionnera pour des parties contre l'ordinateur ou pour le mode multijoueur.





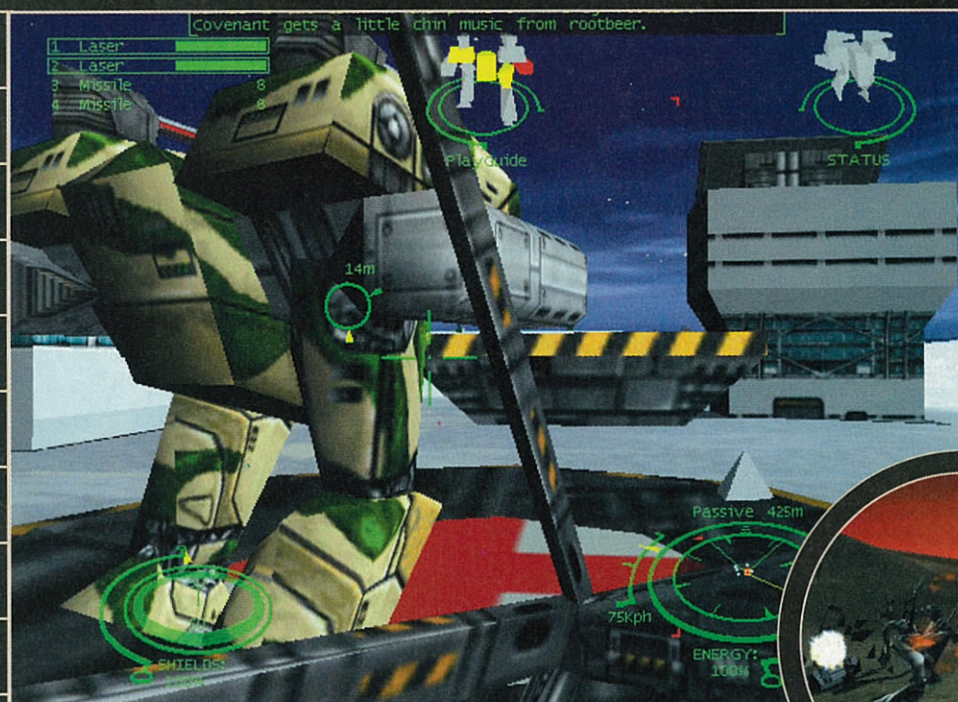
ADVERSAIRES EN NOMBRE ILLIMITÉ

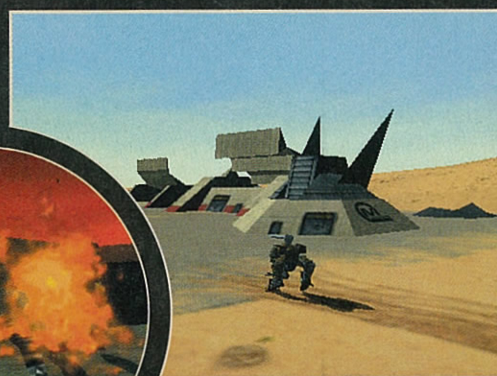
À ce sujet, et c'est du jamais vu, il n'y a pas de limitation du nombre de joueurs pouvant s'affronter simultanément. Seule votre qualité et vitesse de ligne créent la limite (mais probablement qu'il est raisonnable de s'arrêter à 16, grand maximum, pour que le jeu fonctionne parfaitement). Autre truc tout nouveau, il est possible de mélanger les types de connexion. Si vous jouez en réseau au bureau et que vous voulez que deux amis (l'un avec sa connexion Internet et l'autre avec un câble série) rejoignent la partie, pas de problème. Le jeu adapte les types de transfert automatiquement pour faire fonctionner tout ça. Plutôt cool, non ? Un serveur du même type que Battle.net est mis en place pour rencontrer des adversaires à toute heure du jour et de la nuit, et il sera gratuit.

En version multijoueur, on retrouve les missions classiques de duel, capture du drapeau, ou coopération. Il est possible de jouer deux races supplémentaires : les Rebelles terriens des colonies et aussi les Impériaux, pour un total de quatre "races".

La bande-son n'est pas en reste et rythme bien l'ambiance du jeu. Pour ceux qui possèdent un ampli Dolby Surround connecté à leur PC, il sera même possible de profiter d'effets de volumes. Il n'y a pas à dire, ils ont fait dans le détail et la qualité. Même les joysticks à retour de force sont gérés.

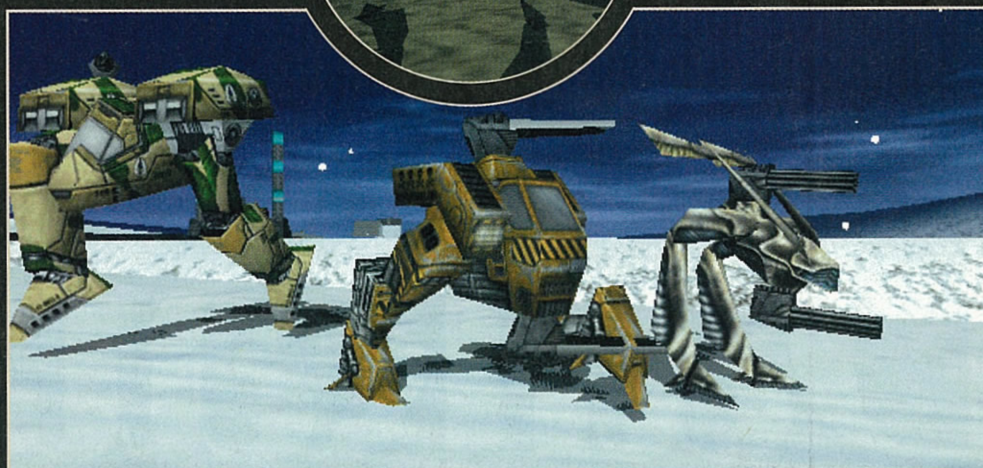
Dans la digne lignée de jeux comme Battlezone, StarSiege risque de s'imposer comme un produit haut de gamme. Les nouveautés qu'il propose feront la différence.









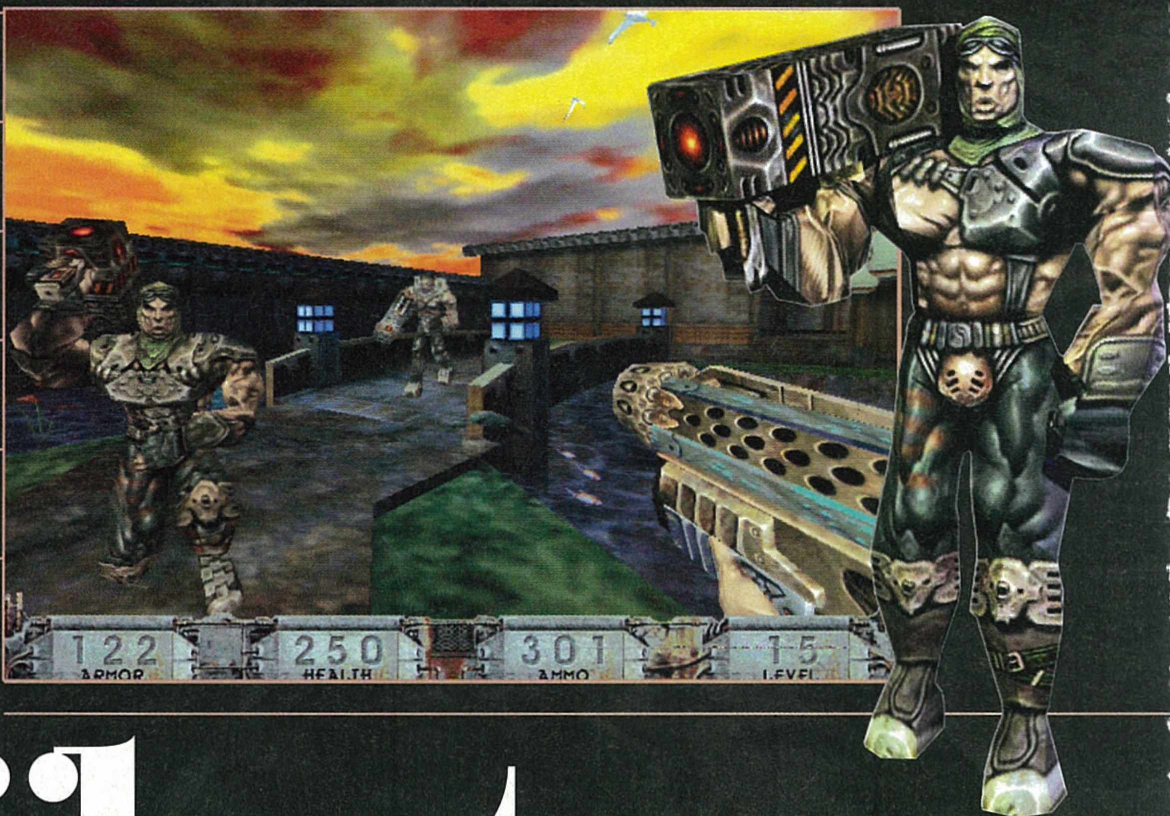


Reportage

PAR FISHBONE

John Romero, l'un des riches géniteurs de Doom, a quitté ID Software juste après avoir achevé Quake. Du coup, il en a profité pour créer, avec deux autres associés, sa propre société de développement : Ionstorm. Alors que Dominion est previewé quelque part dans ce même numéro, le premier jeu de John, Daikatana, est actuellement en cours de programmation pour le compte d'Eidos.





Daïkatana

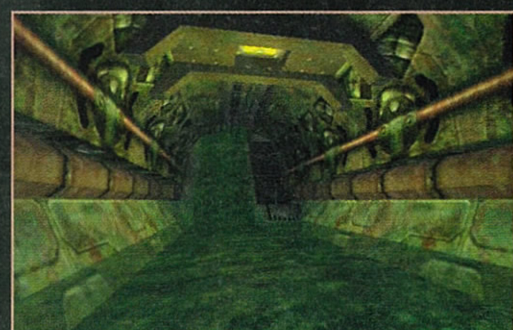






allas, ton univers impitoyable, est une ville particulièrement réputée pour ses taxis pourris, son restaurant "Hooters" aux pulpeuses serveuses, et depuis le mois de février, son nouveau studio de développement. Ionstorm est situé au cinquante-quatrième étage d'une superbe tour de verre, et ma foi on ne peut pas dire que Romero et ses acolytes aient mégoté sur les moyens. Standardistes de rêve, bureaux classieux offrant une vue imprenable sur Dallas-la-loi-du-plus-fort, salle de détente équipée de bornes d'arcade et de tables de ping-pong, boissons chimiques à volonté, zone de death-match où une dizaine de PC accueillent les partie multijoueurs, salle de projection de la mort, c'est vraiment la grande classe. Mais si nous sommes ici, ce n'est pas pour admirer le papier peint mais bien pour voir Daïkatana. Le premier jeu de John Romero depuis la création d'Ionstorm reprend le principe d'un shoot 3D, mais devrait apporter quelques nouveautés afin de se différencier quelque peu de la concurrence.





TU NE REDOUTES QUE LA MORT

L'histoire de Daïkatana fait référence à une épée dotée de pouvoirs magiques, dont le plus puissant d'entre eux permet à son possesseur de voyager dans le temps. Après avoir été cachée par un samouraï quelque part dans le mont Fuji, une expédition archéologique a cependant réussi à la retrouver des centaines d'années plus tard. Bon d'accord, ils y ont laissé leur peau, mais ça on s'en fout. Il faut dire que l'action se situe en 2455, et qu'entre-temps le Fuji a pété une durite en inondant les alentours d'une épaisse couche de lave. Une fois retrouvé, le Daïkatana a été remis au mécène instigateur de l'expédition, qui n'est autre que le descendant de l'inventeur du vaccin contre le sida. La vache, faut suivre ! Bon. Autant dire que le gars est tout simplement riche à milliards et qu'on l'appelle Rickie-la-belle-vie dans le milieu. Sa première volonté, une fois que les scientifiques auront découvert comment fonctionne l'épée, est de remonter le temps pour remercier son ancêtre d'avoir sauvé l'humanité, ainsi que son compte en banque. Mais - comme d'hab' il y a un mais - un chercheur aigri a décidé de s'approprier le Daïkatana et de remonter le temps pour changer le cours de l'histoire. Du coup, il vole le fameux vaccin et devient riche comme



l'après Unreal?

Daïkatana l'après Unreal ?



c'est pas permis. Conscient que tout son pouvoir provient de l'épée, le fourbe décide de l'enfermer en un lieu sûr, afin que lui et sa descendance ne soient pas inquiétés par d'éventuels revanchards. Et justement, les revanchards, c'est vous. Bref, en un mot comme en cent, vous devrez retrouver le Daïkatana et restaurer la bonne marche de l'histoire.

DU NOUVEAU AVEC DU VIEUX

Daïkatana sera divisé en quatre épisodes de sept ou huit niveaux chacun. Chaque épisode représentera une époque donnée, allant de la Grèce antique au Moyen Age, en passant par le futur. Bien qu'il s'agisse d'un jeu d'action dans le style de Quake 2, certains aspects du jeu lui donneront un léger aspect aventure. Ainsi, vous ne serez pas un, ni deux, mais trois personnages lancés à la poursuite de l'infâme. Vous, une nana et un balèze unirez donc vos efforts de manière assez libérale, puisque vos deux compagnons sont indépendants. Ils discutent entre eux, prennent des initiatives, se baladent, bref, font leur vie sans rien vous demander. Ensuite, un système de points d'expérience vous permettra d'améliorer vos performances en cours de partie dans divers domaines comme la vitesse et la puissance d'attaque, le saut et la vie. Autre point, de nombreux pièges à la Indiana Jones seront dressés sur votre chemin, comme des pieux qui tombent du plafond ou le sol qui se dérobe sous vos pieds. Pour ce qui est du mode multijoueur, il vous sera possible de prendre la peau de certains monstres les plus puissants, et de bénéficier ainsi de leurs pouvoirs spéciaux. Cependant, les monstres concernés n'ont pas encore été choisis et l'équipe de développement est actuellement en pleine discussion à ce sujet. Enfin, un éditeur de niveaux devrait être fourni avec le jeu, qui tiendra sur pas moins de deux CD. La présence de scènes cinématiques n'est sans doute pas étrangère à cet état de fait. Pour en savoir un peu plus, je vous invite à lire l'interview de John Romero himself.

INTERVIEW DE JOHN ROMERO



Joystick : Pouvez-vous nous dire d'où nous vient ce nom, Daïkatana ?

John Romero : Il se trouve que j'apprécie les vrais katanas, et qu'en plus c'était l'arme favorite de mon personnage lorsque je jouais à Donjon & Dragon. Alors quand il a fallu trouver un nom pour le jeu, et sachant que l'objet central de l'histoire est une justement épée, le nom de Daïkatana est venu tout naturellement.

J : Quel moteur 3D avez-vous utilisé pour réaliser Daïkatana ?

J.R. : Nous avons commencé par utiliser le moteur de Quake 1, et lorsque Quake 2 est sorti nous avons basculé Daïkatana sur le moteur de ce dernier. Nous avions prévu cette possibilité dans le contrat passé avec ID.

J : Vous avez acheté le moteur ?

J.R. : Non, c'est juste une licence.

J : Avez-vous apporté des améliorations techniques ?

J.R. : Non, nous n'avons rien utilisé d'autre que la technologie employée par le moteur de Quake 2. Nous avons préféré nous concentrer sur le jeu en lui-même, le gameplay, plutôt que sur l'aspect purement technique. Quand vous achetez Mario 64, c'est pour jouer à Mario, pas pour utiliser le moteur 3D de Mario.

J : Qu'est-ce qui fera la différence entre Quake 2 et Daïkatana dans ce cas ?

J.R. : Ohhhh... (rires)... Des tonnes de choses ! tout en fait ! C'est effectivement la même technologie 3D, mais les jeux n'ont rien à voir entre eux, à part le fait qu'il s'agit d'un shoot 3D. Le scénario est beaucoup plus poussé, il y a de nombreuses scènes cinématiques, les personnages se parlent entre eux pendant le jeu, se baladent, font des trucs eux mêmes, etc.

J : Garderez-vous le moteur de Quake 2 pour Daïkatana 2 ?

J.R. : Pas vraiment. Nous utiliserons plutôt le moteur d'Unreal qui est plus avancé technologiquement. Bien qu'il n'y ait pas énormément plus de détails et qu'il ne soit pas vraiment beaucoup plus rapide, il est vraiment supérieur quant à sa conception et sa facilité d'utilisation (pour le développement). De plus, Unreal propose des effets que ne possède pas Quake 2.

J : L'environnement sera-t-il plus interactif que dans Quake 2 ?

J.R. : Oui. Nous avons un modeleur qui nous permet d'intégrer de nombreux objets 3D dans les niveaux. Des arbres, des oiseaux, des plantes, des vases, des fleurs, tout un tas de trucs que vous pouvez détruire comme bon vous semble. Après tout, c'est un jeu de shoot 3D, vous savez ! (rires)

J : Le déroulement du jeu est-il linéaire, à l'inverse de Quake 2, où vous arrive-t-il d'avoir à retourner dans des niveaux précédents pour progresser ?

J.R. : Le jeu est très linéaire : il y a tellement de choses à voir pour suivre l'histoire, qu'il fallait être dirigiste. L'aventure est donc linéaire de ce point de vue. Cependant, il existe un niveau central, un échangeur reliant plusieurs niveaux entre eux à partir duquel il faudra effectuer des allers et retours. Par exemple, vous devrez chercher une clef dans un niveau et revenir dans ce niveau central afin d'ouvrir une porte donnant dans un autre.

J : Les images sont typiques d'une ambiance médiévale. Est-ce le cas tout au long du jeu ?

J.R. : Non, seulement un épisode, The Dark Age, se déroule dans un univers médiéval (John sort alors une série de photos de son tiroir pour nous montrer d'autres niveaux). Cet épisode, par exemple, se déroule dans un futur lointain, et tous les ennemis sont des robots. Le second épisode, quant à lui, vous plonge dans la mythologie grecque, aussi bien pour ce qui concerne les décors que les monstres (Minotaure, Cerbère, Cyclope, Centaures, etc.).

J : Les armes changent-elles à chaque époque visitée ?

J.R. : Absolument. Excepté votre épée qui est votre arme de base, toutes les armes sont différentes à chaque changement d'époque. Vous aurez six armes nouvelles à chaque fois, ce qui porte leur nombre total à vingt-quatre, plus les sept niveaux de puissance de l'épée. En fait, tout change radicalement à chaque nouvel épisode, que ce soient les armes, les décors, les monstres...tout quoi !

J : Y a-t-il des choses que vous aviez prévu d'intégrer dans Daïkatana et que vous avez dû abandonner en cours de développement ?

J.R. : Pas vraiment. Nous n'avons pas eu d'idées qui n'auraient pas pu être réalisées, à part peut-être des effets d'explosion comme ceux que vous trouvez dans Forsaken. À ce propos, je le trouve incroyable, vraiment très cool.

J : Il existe beaucoup de Doom-like, ou plutôt de Quake-like. Ne craignez-vous pas que les joueurs se lassent du genre ?

J.R. : Non je ne pense pas. Il suffit de demander aux joueurs quels sont, pour eux, les meilleurs jeux : Quake 2 et Jedi Knight reviennent souvent sur le tapis.

J : Pourtant, quand on regarde les chiffres des ventes et que l'on voit Frogger passer devant Jedi Knight (aux États-Unis), il y a de quoi s'inquiéter, non ?

J.R. : Non. Frogger, comme Jeopardy ou Monopoly, touche un public différent, beaucoup plus large. Et tant mieux, car cela montre que le marché des jeux vidéo est en pleine expansion. Mais il est évident que tous ces nouveaux joueurs ne sont pas tous des hardcore gamers. En tous cas, comme pratiquement tous les foyers possèdent aujourd'hui une ordinateur, c'est vraiment une indication que les jeux vidéo concernent de plus en plus de gens.

J : À quels jeux jouez-vous, uniquement pour votre plaisir ?

J.R. : La plupart du temps je joue à Doom 2, en deathmatch, et je joue également beaucoup à Age of Empires.

J : À quel pourcentage de développement de Daïkatana êtes-vous aujourd'hui ?

J.R. : Hummmm... je dirais environ 60 %. En fait, ce qui nous a pris le plus de temps a été de placer les bonnes personnes aux bons postes, afin que chacun apporte le meilleur de ses capacités au jeu. Et si par malheur le résultat n'était pas bon, il fallait trouver une nouvelle personne pour effectuer le boulot à sa place.

J : Enfin, pour finir, aimeriez-vous développer un autre type de jeu, histoire de changer un peu ?

J.R. : Je ne sais pas. En fait, j'adore vraiment les shoots en 3D, et je pense que l'on ne fait bien que ce que l'on connaît bien. Il y a toujours des choses à améliorer, même si le principe de base reste le même. Chez Ionstorm, chacun possède sa spécialité, que ce soit la stratégie, les RPG ou l'action, et pour le moment je ne pense pas faire autre chose.

Une Encore Meilleure Accélération 3D et 2D

Velocity 128™

Accélérateur 3D Multimédia Avancée

Maintenant avec 8Mo

Accélération Business

Play Accélération

Basée sur le moteur graphique puissant 128-bit NVIDIA RIVA 128ZX



- Accélérateur multimédia 128-bit 3D/2D avec sortie TV
- 8Mo SGRAM pour 16.7M de couleurs pour une résolution de 1600x1200
- 250MHz RAMDAC pour une résolution de 1920x1200
- Support OpenGL et Direct3D
- Bus AGP 2x



Les produits STB sont disponibles chez:

CARREFOUR
dans tous les magasins

SURCOUF
139, av. Daumesnil
75012 Paris

APRO
- Evry (91) 01 69 36 37 38
- Melun (77) 01 60 56 54 80

EXTRAPOLE
- Centre co. Belle Epine (94)
- Centre co. Paris Nord (93)
- Centre co. Les 4 Temps La Défense (92)
- 5, Bld Montmartre (75)

PC HALLE
- 50/52 rue Balard, 75015 Paris 01 45 58 18 88
- 29, rue du Colisée, 75008 Paris 01 53 93 98 38
- 145, avenue de Verdun, 94 200 Ivry/Seine 01 45 15 13 88
- V.P.C. 01 45 15 13 80

et équipent aussi les systèmes de Compaq, Dell, Gateway 2000, UNIKA, CARRI Systems, PC Halle et d'autres.

Présent au

MedPi 98

Session Hardware

Powered by:



STB®

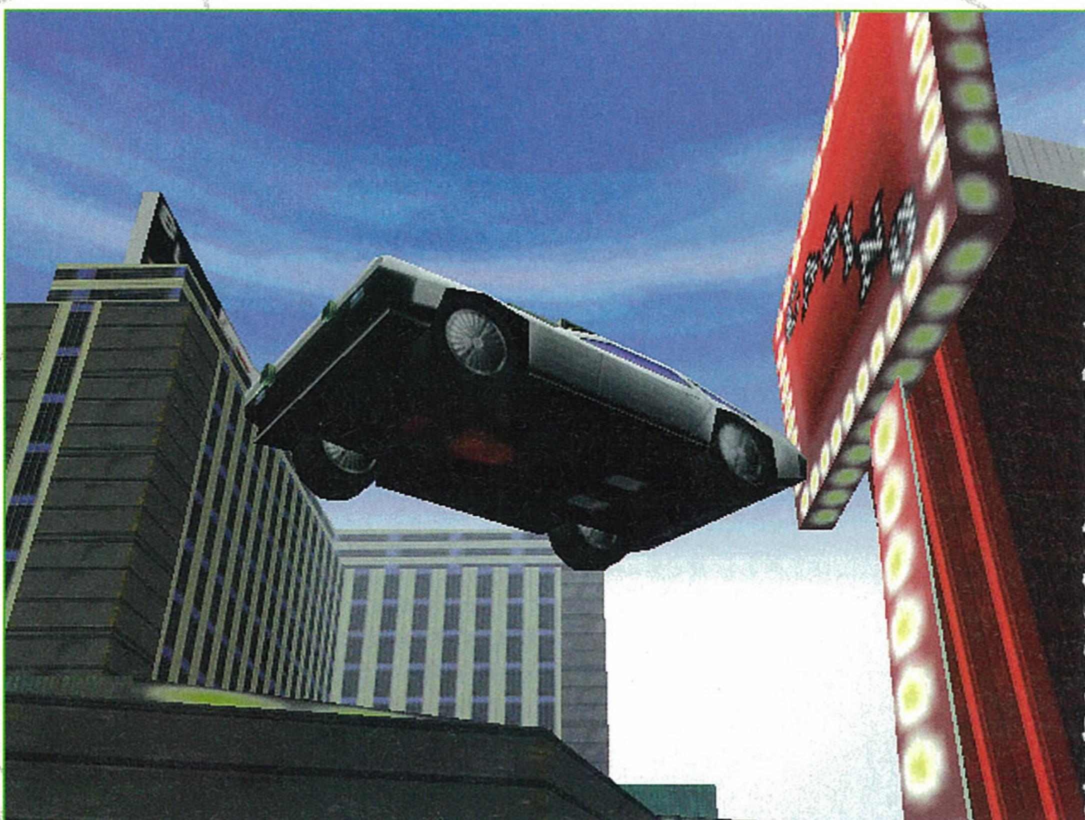
www.stb.com

STB Systems, Inc. • 32, rue de Cambrai • 75019 Paris
01 40 36 67 17 • 01 40 36 59 38 Fax
01 40 36 79 29 Support Techn.

*Recommandations presse pour la version NVIDIA RIVA 128, 4Mo SGRAM.

Plus beau, plus riche, plus 80's... Voici les caractéristiques du prochain Interstate. Jusque-là, on n'est pas trop surpris. S'ils nous avaient dit qu'ils comptaient faire plus moche, plus chiant et moins bien programmé, on aurait vraiment fini par croire que l'équipe fumait des trucs bizarres. Remarquez, un jeu comme ça doit bien venir de quelque part... En tout cas, le résultat s'annonce prometteur.

Par Morgan



Interstate'







u moment où sera publié cet article, nous serons à Atlanta pour l'E3, ce grand salon du jeu vidéo mondial où tous les produits de l'année suivante sont dévoilés au public. C'est un peu notre Mecque, ça vous le savez déjà (vu qu'on vous bourre sur le sujet tous les ans), ce que vous ne savez pas, c'est que pour vous mettre l'eau à la bouche, nous avons réussi à obtenir d'Activision qu'il nous donne un peu en avance les infos concernant Interstate '82. Ouf, je l'ai dit.

Cette suite reprend le même concept que la versio'76. Sauf que cette fois, l'action se déroule en 1982, d'où le titre. Z'êtes malin, hein ? Z'aviez déjà compris l'astuce ? Bon, je passe alors.

Le thème reste inchangé : une espèce de Car Wars en 3D, où on se prend pour "l'Aigle de la Route" et où l'on massacre à tour de bras d'autres véhicules, en écoutant à fond une musique d'époque. Ambiance extra, bagnoles rapides, et surtout une bonne dose d'humour. Déjà avec l'76, nous avions été surpris car le jeu s'est avéré très fun sans pour autant être trop bourrin. Un bon jeu d'action comme on les aime. Et puis, c'était original, avec en prime un petit côté Black Panther qui change agréablement des jeux ricains aussi politically correct qu'une assemblée de Quackers.

Mais ils ne s'arrêtent pas en si bon chemin, et la nouvelle mouture apporte son lot d'améliorations.

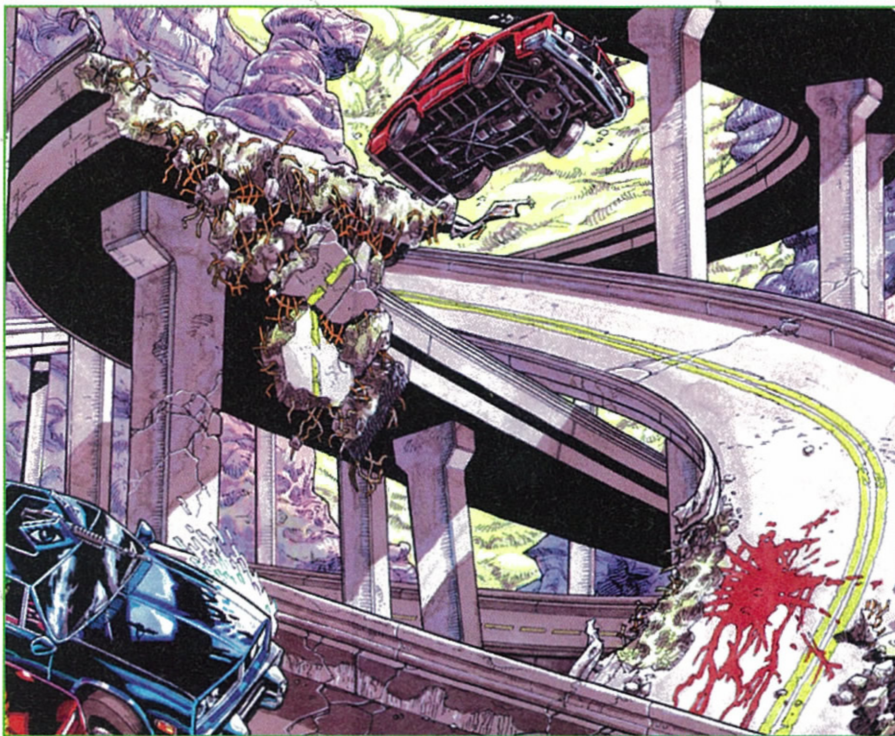
■ ACCÉLÉRATION 3D

D'abord, il s'agit d'une version pour carte 3D uniquement. Associées à un tout nouveau moteur de jeu, des tas de nouvelles fonctionnalités sont du coup possibles. Une meilleure vitesse d'affichage, haute résolution et couleurs 16 bits (comme Nitro Pack, le supplément dont nous parlions le mois dernier). Des modifications logiques, les cartes 3D facilitant le calcul graphique. L'ajout majeur, et c'est là que péchait un peu le premier épisode, c'est que les décors sont beaucoup plus complexes, avec la possibilité de se balader dans des villes (Las Vegas par exemple) et d'avoir plus d'unités simultanément à l'écran.

Nouveau graphisme plus complexe et plus détaillé, et aussi gestion des conditions climatiques. On



Une version pour carte 3D uniquement



GENRE ACTION
EDITEUR ACTIVISION

DÉVELOPPEUR ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE FIN DE L'ANNÉE

82



INTERVIEW

ZACK NORMAN
Directeur du projet

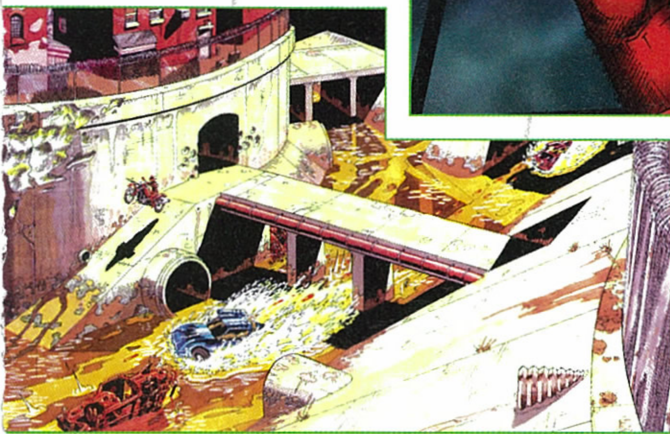
Joystick : Avec Interstate '76, tu as créé un nouveau type de jeu, amorçant la vague actuelle des jeux 3D aventure/action. Quel est ton sentiment à ce sujet ?
Zack Norman : Super. Je suis archi fier de l'accomplissement réalisé avec l'76. A dire vrai, toutes mes ambitions ont pu se réaliser sur un seul jeu et c'était plus que je n'en demandais. Je ne pensais pas pouvoir être aussi créatif et pour autant faire un jeu qui se vende si bien. C'est une expérience plutôt unique.

Joy : Pourquoi avoir choisi 1982 pour le deuxième épisode ?
Z. N. : Le New Wave semble être une période plutôt cool à exploiter. Il y avait clairement de bonnes vibrations à cette époque avec la musique et la mode vestimentaire. Tout ça pour aboutir à une nouvelle ambiance dans le jeu et réintéresser les anciens et nouveaux joueurs.

Joy : Quelle est pour toi la différence majeure entre l'76 et l'82 ? Le moteur 3D, la jouabilité, les niveaux plus complexes... ?
Z. N. : Tout à la fois, mais le point majeur c'est qu'il est conçu spécifiquement pour carte 3D. Haute résolution, meilleure fluidité, ça fait vraiment la différence. Pour le reste, nous avons suivi le processus logique visant à améliorer le jeu ou à ajouter des options que nous n'avions pas eu le temps d'intégrer. Et puis, il y a plein de nouvelles armes comme des missiles ou un laser SDI qui tire à partir d'un satellite.

Joy : Des modifications prévues pour la version multijoueur ?
Z. N. : Et comment ! On rajoute une capture du drapeau, un mode coopération entre humains et unités contrôlées par l'ordinateur, de nouvelles options de courses et aussi une sélection par le poids des véhicules.

Joy : Retrouve-t-on des personnages de l'76 ?
Z. N. : La plupart sont de retour. Taurus est le personnage principal maintenant, et il collaborera avec Skye, la jeune sœur de Groove. Ils partent à la recherche de Groove, mystérieusement disparu, et mettront à jour une conspiration impliquant même le président des Etats-Unis. He, He, Groovy !





trouvera de la pluie, du brouillard, des orages et de la neige. Tout cela aura naturellement un effet sur le comportement des véhicules et renforcera la complexité des missions.
Nouvelles musiques (on passe du Funk à la New Wave), nouvelles armes, nouveaux véhicules... de quoi se payer encore de nombreuses heures de rigolade. Pour les voitures, le choix n'est pas encore définitif mais Zack Norman, directeur du projet, nous promet qu'elles seront «exotiques, musclées et customisées à souhait».

■ T'ARS TA GUEULE À LA RÉCRÉ

La grande nouveauté est que l'on pourra sortir de sa voiture et se battre à pied, ou encore piloter une moto ou un hélicoptère. Une nouvelle liberté d'action qui est la bienvenue.
L'intelligence artificielle a, elle aussi, été remaniée pour enrichir le comportement des adversaires et les rendre plus imprévisibles (NDRC : Finalement, ça doit être ça l'intelligence des machines : l'imprévisibilité !).
Le scénario n'est pas en rade car Interstate, ce n'est pas uniquement un jeu où il faut shooter tout ce qui bouge. Les trente missions (dans une vingtaine d'environnements différents) vous mèneront à travers des égouts, des mines, des centres commerciaux et même Las Vegas, dans le but de démanteler une conspiration contre la nation. Hauts fonctionnaires de la Maison Blanche, révolutionnaires d'Amérique centrale, et assassins se sont associés pour un plan machiavélique...

■ MULTIJOUEUR AMÉLIORÉ

Taurus et Skye tenteront de mettre fin à cette menace de Troisième Guerre mondiale. Skye est la sœur de Groove. Un nouveau personnage du genre femme fatale...
La possibilité de jouer en multijoueur est toujours présente et autorise de nouvelles options, comme le jeu en équipes associant joueurs humains et personnages contrôlés par l'ordinateur. Il sera aussi possible de rejoindre une partie, en cours, petit défaut dorénavant corrigé.
Interstate 82 en est encore à un stade peu avancé de développement, le reste n'est donc que supposition. Toutefois, la qualité incontestable du premier épisode, ainsi que les promesses sur papier du deuxième, devraient nous garantir un excellent jeu.

Reportage

PAR IANSOLO







Je gare ma moto devant le Hard-Rock Café où j'ai rendez-vous avec Bill Roper de Blizzard pour une interview. Au programme, Diablo 2 et Warcraft Adventures : Lords of the Clan qui devrait sortir en septembre. Pas de date annoncée pour Diablo 2, mais bon, je vais bien arriver à lui soutirer des infos au gars Bill.

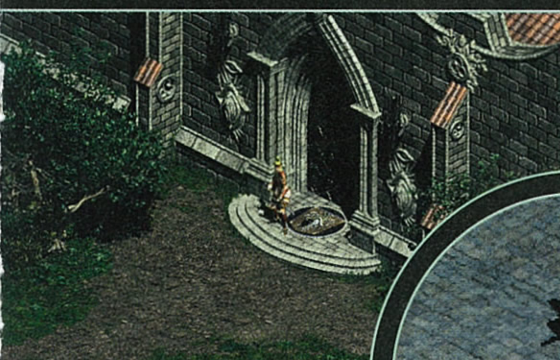
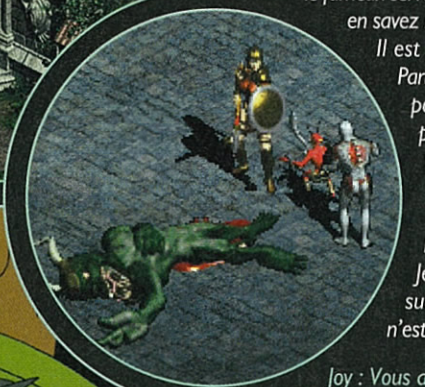




Diablo 2, Warcraft Adv

Les confide






Depuis peu, Blizzard a été racheté par Cendant Software. Ça vous dit probablement rien, mais Cendant est un groupe qui réunit une brochette de boîtes comme Davidson, Syracuse Language, Coktel, Knowledge Adventure et… Sierra, l'éditeur de jeux bien connu. Et pis aussi Blizzard, donc, qui ramène un beau trésor de guerre avec la série des Warcraft mais aussi Diablo, Starcraft et le fameux serveur multijoueur Battle.net. Voilà, vous en savez maintenant autant que moi.

Il est 19 h, Bill Roper, Director of 3rd Party Development, autrement dit grand ponte des développements externes pour Blizzard, fait son show depuis 9 h du mat'. Il est à Paris juste pour une journée et doit continuer sa tournée des popotes, demain, dans le reste de l'Europe (l'Allemagne). Je décide de démarrer la discussion sur un autre sujet que les jeux. On n'est pas des bêêêtes.

Joy : Vous aimez le jazz ?

Bill Roper : (son visage s'illumine) Oui, je suis un grand amateur de jazz. D'un peu tout, en fait. De combo, de funk. Je trouve que le jazz est plus développé en Europe qu'aux États-Unis. Et en plus, vous avez plus de groupes qui tournent.

Joy : Vous jouez d'un instrument ?

Bill Roper : Je joue de la basse, du saxo, je chante un peu. Mais bon, en amateur. Je suis toujours impressionné quand je vois un bon joueur de batterie ou de piano.



Joy : Qui se cache derrière Bill-Ropper-le-créateur-de-jeux ?

Bill Roper : J'ai 33 ans, je ne suis pas marié et je n'ai pas d'enfants. En juillet, cela fera quatre ans que je travaille chez Blizzard. Mais je joue aux jeux vidéo depuis l'âge de 7 ans. On pourrait presque dire que mes parents m'ont appris les maths avec les jeux (notamment le Blackjack). J'aime toutes sortes de jeux : les jeux de cartes comme Magic, les jeux de rôles, D&D évidemment. Quand j'étais à l'école, je traînais tout le temps dans la salle d'informatique. J'avais un Commodore C64 à l'époque. Mon meilleur ami avait un Apple II. Je me souviens quand on est allé à notre premier salon micro et qu'on a découvert Wizardry de Sirtech. D'ailleurs, je me suis acheté la compilation sortie récemment avec les 12 meilleurs jeux de rôles de tous les temps

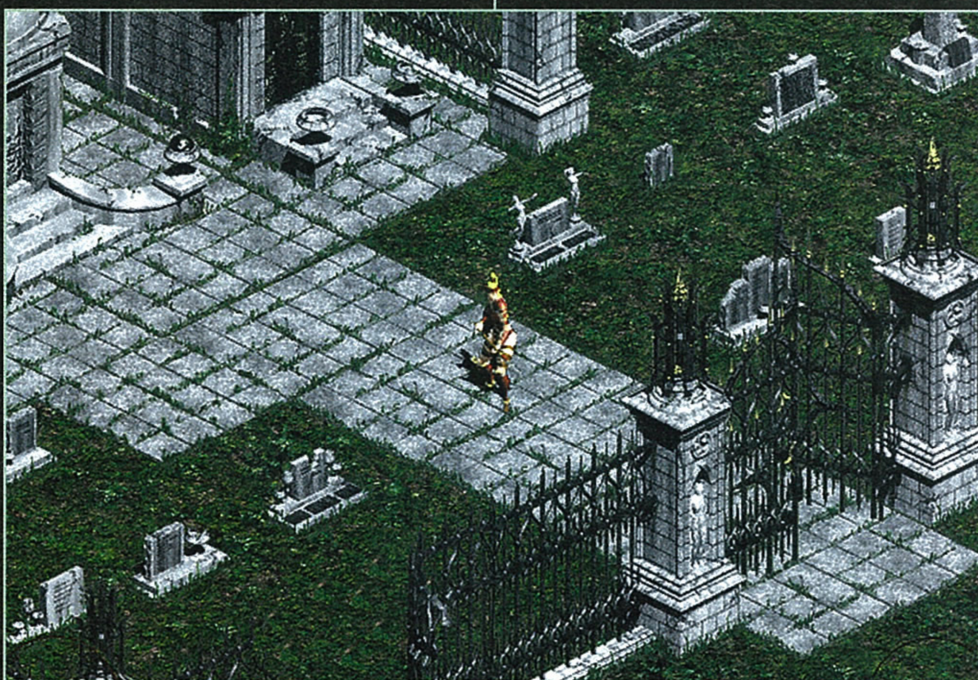
entures
nces de Bill

Les confidences de Bill

"Warcraft Adventures est destiné à des joueurs qui ne sont pas forcément amateurs d'aventures."







(NDR : The Ultimate RPG Archives chez Interplay). En ce moment, je rejoue à Bard's Tale. Rien que de relire le manuel de l'époque, ça me fait tout drôle. C'est comme ça, il y a des titres qu'on peut réinstaller même après autant de temps et continuer à s'amuser. Warcraft II, par exemple, il y a tellement de gens qui continuent de s'éclater avec, trois ans après la sortie. Notre but, à Blizzard, c'est de faire des jeux de cette trempe. Des titres définitifs. Tenez, c'est comme Monkey Island. Toujours aussi drôle. C'est un peu le même principe qu'avec les vieux films en noir et blanc. La technologie n'a pas finalement une si grosse importance.

Joy : Comment pourriez-vous définir Warcraft Adventures par rapport à Monkey Island ?

Bill Roper : C'est vrai que Monkey Island nous a beaucoup inspirés dans le principe. Ces derniers temps, les jeux d'aventure ont essayé d'explorer de nouvelles directions. Avec beaucoup d'images de synthèse, de la vidéo. On n'aime pas toutes ces aventures, où il faut ramasser des tas de trucs aberrants sans aucune logique de scénario. Si on devait citer des titres qui nous ont marqués, ce serait Sam & Max, Day of the tentacle, Full Throttle. Des softs très drôles, avec un graphisme stylisé, des puzzles agréables à résoudre. En fait, je dirais que les puzzles sont secondaires par rapport à l'histoire que l'on raconte. Quand je jouais à Monkey Island, ce qui me plaisait c'était de progresser avec l'idée permanente que j'allais me marrer dans la scène suivante.

Joy : À quel public va s'adresser Warcraft Adventures ?

Bill Roper : Warcraft Adventures est destiné à des joueurs qui ne sont pas forcément amateurs d'aventures. Et aussi à tous ceux qui ont aimé l'univers de Warcraft et veulent en savoir plus sur les personnages de la série. Nous voulons prendre en compte ceux qui jouent pour la première fois, c'est pourquoi le début de l'aventure sera très progressif. Les énigmes ne seront pas trop débiles ; les puzzles ne seront pas évidents mais logiques, après coup, une fois résolus. Ça ne sera pas non plus trop facile pour quelqu'un qui est un habitué des jeux d'aventure. Nous avons accueilli, dans notre équipe, Steve Meretzky qui a participé au développement de nombreux jeux d'aventure dont Zork Zero, Sorcerer Appliance et le Guide du routard galactique. Il est d'une aide précieuse pour la mise au point de WA. En plus, il a bien l'esprit orc (rire).

Suit une petite présentation d'une version alpha du jeu. L'interface de WA est en plein écran et tout est très intuitif. Comme dans Full Throttle, il suffit de cliquer directement sur le décor pour actionner ou ramasser des objets. Il y a un icone en forme de parchemin qui donne accès à l'inventaire. On se déplace d'un lieu à l'autre en zeppelin. On pourra d'ailleurs revenir dans tous les lieux précédemment visités. Les grafs sont de toute beauté, dans le style cartoon et - ce que vous ne pouvez pas voir sur les photos - chaque écran est entièrement animé. Bill Roper me montre une animation de dragon, gros et bouffi (un vieux dragon de Warcraft) en train de fumer un nargilé, assis sur un tas d'or. Les animations ont d'ailleurs été réalisées par une équipe de dessinateurs russes, Bill Roper insiste là-dessus. Cela apporte une autre vision du jeu selon lui. Autre caractéristique intéressante pour les fans de Warcraft : la magie prendra une place non négligeable dans l'aventure et on pourra créer ses propres sorts. Ce qui nous amène tout naturellement à parler d'un titre encore plus attendu par les fans de Blizzard : Diablo 2.

Joy : Quelles sont les grandes différences, dans Diablo 2, par rapport au premier volet ?

Bill Roper : C'est le même saut quantique qu'entre Warcraft 1 et Warcraft 2. En finissant Diablo 1, il y avait tout un ensemble de choses que nous n'avions pas eu le temps d'incorporer. La liste des nouvelles caractéristiques s'est ensuite allongée avec toutes les suggestions des joueurs. Tout d'abord le monde de Diablo 2 sera beaucoup plus grand. Il y aura quatre actes différents, chacun de la taille de Diablo 1. Il y aura cinq nouvelles classes de personnages, de multiples souterrains, cavernes et cryptes et tout plein de nouvelles quêtes, armes, sorts et monstres. Parmi les nouveautés importantes, citons l'arbre de compétences. Les joueurs pourront se concentrer davantage sur certaines caractéristiques de leur personnage. Mettons que vous récupériez au début du jeu un chouette javelot. En montant de niveau, vous



"En solo, les PK pourront continuer à trafiquer leurs persos. Mais sur Battle.net, Diablo 2 sera immunisé contre ces pratiques."



pourrez choisir de développer une compétence particulière pour le javelot comme par exemple jab (attaque plus rapide). Vous aurez ainsi accès à de nombreuses compétences au fur et à mesure que vous progresserez.

Joy : La diversité des personnages ne risque-t-elle pas de vous poser un problème pour régler l'équilibre du jeu ?

Bill Roper : Après être parvenu à équilibrer Starcraft, je suis sûr que non (rire). C'est vrai que pour les parties sur Battle.net le seul moment où nous savons exactement comment est constitué un perso, c'est au tout début de la partie. Après, le joueur peut faire tout ce qu'il veut. Il peut revendre son matériel, choisir de développer telle ou telle compétence... C'est uniquement à la fin d'un acte qu'on sera sûr, grosso modo, qu'il se trouve vers tel niveau avec tels types d'objets. Mais c'est vrai qu'il y a encore beaucoup de paramètres à régler. Certains des sorts prévus sont beaucoup trop puissants. Il faut dire qu'il y aura tellement plus d'objets. Des armes "fines" (+1, +2) ou des armes magiques avec deux effets différents possibles.

Joy : Quelle sera l'histoire, le prétexte à cette nouvelle quête ?

Bill Roper : Diablo 2 se passe juste un peu après Diablo 1. Il y a comme qui dirait des signes d'activité malsaine aux alentours du village. Des trucs bizarres. Les paysans commencent à flipper, et certains murmurent que Diablo serait de retour. Bref, on vous demande de trouver ce qui se passe et de faire votre boulot d'aventurier. Près d'un monastère, se trouve le Clan des Roses. Il est entouré de créatures maléfiques. On vous propose d'essayer d'escorter des pauvres gens dans une passe gardée par un démon. Ce sera la première quête.

Joy : Parmi les choses qui m'ont vraiment gonflé dans le premier Diablo, il y avait l'écran de chargement entre le village et les quêtes…

Bill Roper : Réjouissez-vous, dans Diablo 2 vous ne verrez plus d'écran de chargement. Maintenant, on passe de manière continue entre les intérieurs et les extérieurs. Tout est orienté dans cette optique d'une plus grande liberté. Il sera également possible de revenir en arrière à un acte précédent pour accomplir des actions impossibles auparavant comme ouvir une porte scellée magiquement. Vous n'aurez pas non plus besoin de revenir en ville pour recharger certains sorts.



Joy : Continuons avec les désagréments de Diablo 1 sur Battle.net : qu'est-ce qui a été prévu pour lutter contre les PK (les players killers, ces petits malins qui pourrissent le plaisir du bon joueur, celui qui paye ses impôts) ?

Bill Roper : Fini aussi. Les PK pourront continuer à trafiquer leurs personnages, mais ils seront les seuls à en profiter puisque Battle.net sera immunisé contre ce genre de pratiques. Beaucoup ont essayé de pirater Battle.net, mais personne n'y est jamais parvenu. D'ailleurs Diablo 2 n'accordera qu'une place très limitée aux échanges d'argent. Tout sera orienté vers le troc. Un Sorcier qui aura récupéré un livre magique qu'il ne peut pas utiliser (vu qu'il est destiné à un Nécromancien) pourra le négocier avec d'autres joueurs sur B.net (ou le revendre en ville dans le mode solo). En plus il ne pourra pas y avoir plus de quatre objets de type "rare" à la fois sur B.net. Il sera hors de question d'avoir des hordes de PK armés de super objets jusqu'aux dents. Personne ne pourra non plus vous piquer votre nom. On pourra jouer son personnage sur n'importe quel serveur. Ce sera complètement transparent.
Nous avons aussi prévu des guildes. Le maître d'une guilde pourra acheter des compétences, les nommer et les mettre à la disposition des membres de sa guilde en protégeant tout ça avec un mot de passe. Chaque guilde aura un "guild hall" avec un coffre pour entreposer les objets récoltés, bien à l'abri des mains avides. Chaque guilde se distinguera ainsi des autres avec une compétence ou des objets uniques. Enfin, un système de score permettra de consacrer le meilleur joueur de Diablo sur Battle.net.

Bill Roper gardait le meilleur pour la fin : il ouvre un portable et lance une version de travail de Diablo 2. Ça ne fait pas de doute, Diablo 1 peut retourner chez sa mère. Le nouveau graphisme est diablement plus fouillé. Le programme gère maintenant le jour et la nuit. Cette différenciation va d'ailleurs plus loin que les simples effets de lumière, en 65 000 couleurs qui plus est. Pour preuve, certaines quêtes seront plus faciles le jour que la nuit. Il faut dire que se balader de nuit dans un cimetière ne procure pas les mêmes émotions. Les ghoules, zombis et autres squelettes ayant une aversion pour les coups de soleil, gagneront un regain d'activité. Le pouvoir des démons étant amoindri le jour, on se dit qu'on aura intérêt à les attaquer à ce moment-là. Mais, haha ! certaines portes n'étant ouvertes que fort tard, il faudra bien aller casser du monstre la nuit.

Pendant ce temps-là, Bill Roper continue sa démo et, tandis qu'il se bat contre des streums de taille plus que respectable, j'admire les animations et les effets des sorts, également de toute beauté. Je bave. Pour une fois, chers lecteurs, nous sommes logés à la même enseigne : malgré moult tentatives de soudoiement, une ou deux menaces de mort et un dernier regard de cocker triste, Bill Roper refuse catégoriquement de me laisser repartir avec son portable… À quel hôtel il est descendu déjà ?

Joy : Pour finir, l'interrogation qui tenaille tous vos fans : une date est-elle prévue pour la sortie de Diablo 2 ?

Bill Roper : Eh bien, nous travaillons ardemment pour présenter une pré-version bien avancée à l'E3. Mais la version finale ne devrait pas être aboutie avant Noël 98, voire début 99.

Joy : Gasp !

Reportage

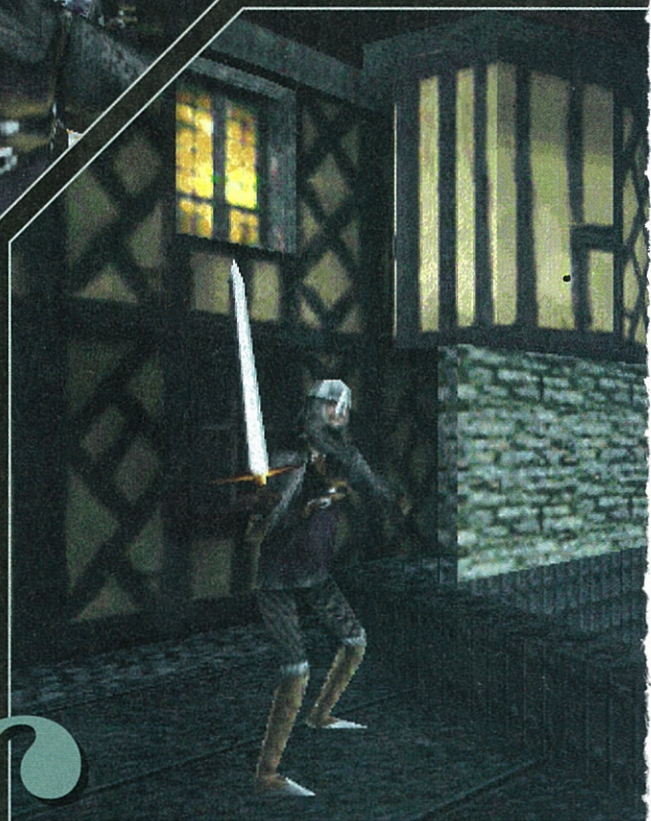
PAR FISHBONE

Ultima Underworld et System Shock, ça vous dit quelque chose ? Ok. Eh bien figurez-vous que Thief (le nom n'est pas encore définitif) est tout simplement le fruit des programmeurs de ces deux références vidéo ludiques. Au menu, un jeu full 3D au concept novateur qui vous changera des habituels, et plus que nombreux, Quake-Like.









Thief The

GENRE JEU DE ROLES - AVENTURE - SHOOT'EM UP• **ÉDITEUR** EIDOS • **DÉVELOPPEUR** LOOKING GLASS • **SORTIE** PRÉ







Ultima Underworld, mince, c'est pas rien quand même. Je me souviens, c'est le jeu qui m'a fait acheter mon premier PC. Pour vous dire. Un 486 SX 25, même que c'était. Le pied. Alors vous pensez, aller à Boston, chez Looking Glass, pour rencontrer les créateurs de ce jeu mythique, ce n'est pas quelque chose qu'il est possible de refuser. Surtout qu'il ne s'agit pas d'une simple visite de courtoisie, car le but du périple est de découvrir le nouveau résultat de leur imagination fertile. Précisons tout de suite que Thief n'est pas un Ultima Underworld 4 (System Shock pouvant être considéré comme le 3), mais bel et bien un jeu original, pas ordinaire et surtout peu classique (NDRC : détends-toi Fishbone, tu n'es pas payé au signe, au mot, à la ligne ou à la tâche…). Un truc nouveau, pourrait-on dire. Mais avant de commencer à recopier les nombreuses notes prises lors de notre courte journée en compagnie de Looking, commençons par un peu d'histoire. C'est important l'histoire, faut pas déconner avec ça. Sinon après, on parle, on parle, mais on sait pas de quoi on parle justement. Enfin, je veux dire si mais en fait... pffff..., non rien, laissez tomber, c'est la fatigue.

L'HISTOIRE, DONC

Vous voici dans la peau de Garret, un voleur professionnel de grand talent vivant dans une ville sinistre, hors du temps. Pour vous situer l'ambiance, sachez que tout n'est que noirceur, tristesse et morosité. Genre Roubaix en pire. L'Ordre du Marteau et la haute société locale règnent en maîtres sur la cité, expliquant la dramatique absence de drag queens et autres animaux nocturnes pour animer les rues. Il faut dire que l'Ordre du Marteau est un mouvement religieux puissant et particulièrement intégriste, largement financé par un obscur mécène nommé Black & Decker. La déconne, c'est pas trop leur truc. Garret avait déjà eu affaire à l'Ordre alors qu'il avait tenté de libérer un type des geôles fascistes, sans succès. Le gars était déjà pratiquement mort d'épuisement quand Garret voulu, mais ce dernier eut cependant le temps de lui indiquer l'emplacement d'une fabuleuse relique sacrée. Après avoir retrouvé l'objet, Garret tenta de le vendre comme tout bon chouraveur qui se respecte. Mais les acheteurs tentèrent de le tuer pendant la transaction, obligeant notre héros à se débarrasser définitivement des indélicats. Ce fait d'arme fit rapidement le tour de la cité, amenant à Garret moult nouveaux clients. Jusqu'au jour où il eut la visite de Viktoria. La jeune femme était sûrement la plus jolie cliente que Garret ait jamais reçue. Elle représentait un mystérieux collectionneur, Constantine, qui était à la «recherche» d'une pierre précieuse un peu particulière jalousement gardée par l'Ordre du Marteau. Garret accepta la mission, et c'est à ce moment que sa vie bascula. Le reste, vous le découvrirez



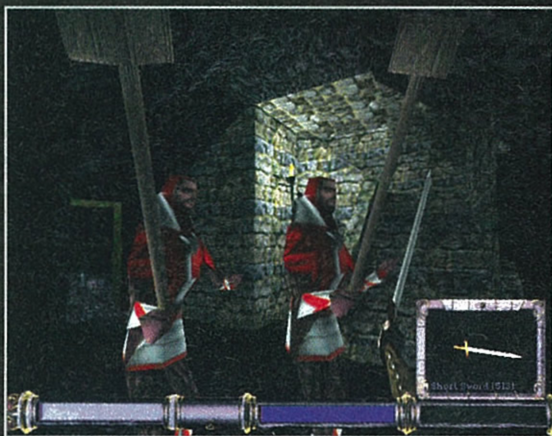
Dark Project

Thief : The Dark Project









en jouant à Thief, lors de sa sortie prévue pour la rentrée chez Eidos.

UN GAMEPLAY ORIGINAL

Comme on vous l'annonçait un peu plus haut, Thief n'est pas un simple shoot 3D où seuls vos réflexes comptent. Ici, il faudra plutôt exceller dans la discrétion et dans la fourberie, puisqu'un affrontement avec plus d'un seul ennemi simultanément tournera vite en eau de boudin. En gros, vous n'aurez aucune chance de vous en sortir si vous foncez tête baissée vers les premiers adversaires venus. Le message est clair, les amateurs de bourinage ne seront pas à la fête. Par contre, les ceux-ce qui préfèrent le meurtre raffiné dans les règles de l'art seront comblés, car tout le gameplay de Thief tourne autour de la ruse que vous déploierez. Effectivement, en votre qualité de voleur patenté, vous bénéficiez de la faculté de passer quasiment inaperçu dès que vous vous trouvez dans une zone d'ombre. De ce fait, ce sera à vous de bien appréhender votre environnement afin de pouvoir progresser en relative sécurité. Cependant, il arrivera souvent que vous ayez à traverser des zones éclairées par des torches, vous mettant ainsi à découvert. Dans ce cas, il vous suffira de décocher une flèche afin d'éteindre la torche, plongeant ainsi une partie de la pièce dans l'obscurité. Mais il se peut que le garde s'inquiète et demande à haute voix "qui va là !". Il se peut même qu'il décide de venir voir directement ce qui se passe si vous avez fait trop de bruit, vous obligeant soit à fuir, soit à contourner le garde pour venir lui planter votre couteau dans le dos. Autre exemple pour mieux cerner à quel genre de jeu Thief appartient, à savoir l'épisode de «la fuite panique». Bien. Imaginons que vous vous soyez fait repérer et que la moitié de la garnison soit à vos trousses. Mauvais plan. Vous courez comme un malade pour tenter de sauver votre peau, jusqu'à ce que vous vous retrouviez bloqué par une porte fermée à clé. Vous décidez alors de la crocheter, mais sans succès. Comme vous n'avez pas le temps d'insister et qu'il ne vous reste que quelques secondes avant de vous faire rejoindre, vous pensez que votre dernière minute est arrivée. C'est alors que vous levez la tête et que vous remarquez la charpente en bois de la pièce. Vous accrochez une corde à une flèche, tirez la flèche, et finalement vous grimpez sur la charpente alors que les gardes entrent dans la pièce. Ni vu, ni connu, vous venez de rouler ces abrutis en beauté. Outre ce genre d'action, il faudra également résoudre des énigmes logiques, tendre des pièges, mettre au point des embuscades, etc. Mais avant tout, Thief, c'est une ambiance prenante dont le but est de vous stresser réellement, en vous impliquant le plus possible dans le jeu.

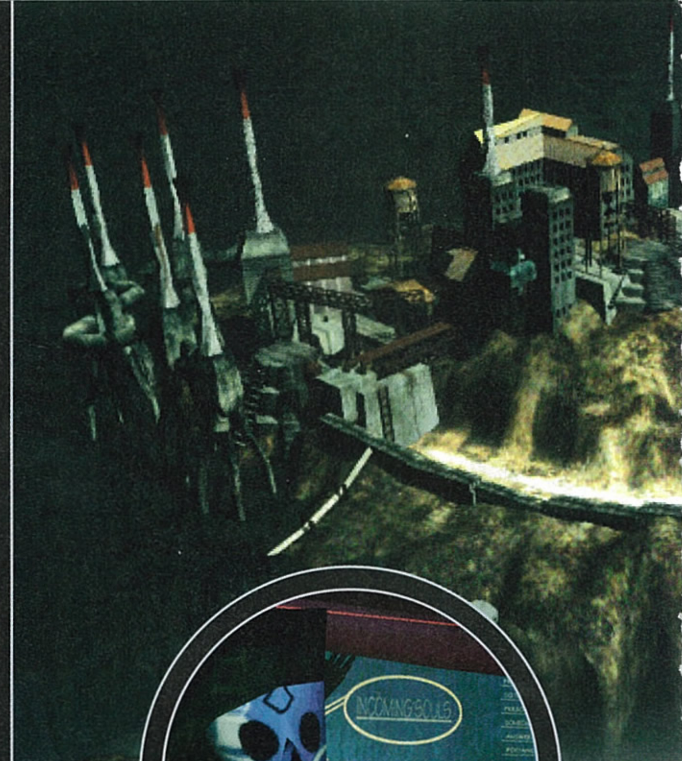
MAXIMUM RESPECT POUR LES MATRAQUEURS

Thief The Dark Project sera découpé en trois actes, chacun d'eux comprenant cinq ou six niveaux. Ce seront ainsi seize missions qu'il vous faudra effectuer, entrecoupées de nombreuses scènes cinématiques illustrant la progression de l'histoire. Pour le moment, le moteur 3D de Thief utilise uniquement Direct 3D, mais il n'est pas impossible qu'une version Open GL puisse voir le jour. Une version Glide est exclue en revanche. Il faut dire que le moteur utilise des subtilités de programmation héroïques, comme les résolutions multiples. Effectivement, le programme est capable d'afficher deux résolutions différentes sur le même écran, apportant ainsi davantage de finesse à certains objets. Les vitraux bénéficient de cet effet spectaculaire, qui les rend vraiment superbes sans pour autant ralentir inconsidérément l'animation. Autre particularité du moteur, la gestion du son. La furtivité étant à la base de votre réussite, le bruit est un facteur essentiel à maîtriser. De ce fait, ce dernier est entièrement géré en 3D, le bruit ne traversant pas les murs même si vous êtes à côté de la source sonore. Dans le même genre, votre pas fera plus ou moins de boucan suivant le type de revêtement posé au sol, vous obligeant quelquefois à poser un vêtement par terre pour étouffer éventuellement le bruit d'un saut. Les ennemis ne seront pas tous humains. Vous tomberez sur des zombies, des araignées géantes, des hommes à deux têtes et même des éléments (terre, air, feu, eau). Mais il n'y aura pas de dialogues en cours de partie, les relations avec les personnages non joueurs étant limitées à leur strict minimum (la mort). D'une manière générale, vous devrez souvent revenir dans d'anciens niveaux, afin d'utiliser des objets que vous aurez récupérés après ceux-ci. Un peu dans l'esprit d'un Quake 2, quoi. A l'heure où nous écrivons, Thief est encore loin d'être achevé. Mais nous en avons vu assez pour penser que ce jeu possède un excellent potentiel, grâce à l'approche originale d'un genre aujourd'hui encombré. Et puis ce sont les programmeurs d'Underworld, merde alors, c'est quand même une sacrée carte de visite. Bon courage les gars, on est avec vous !





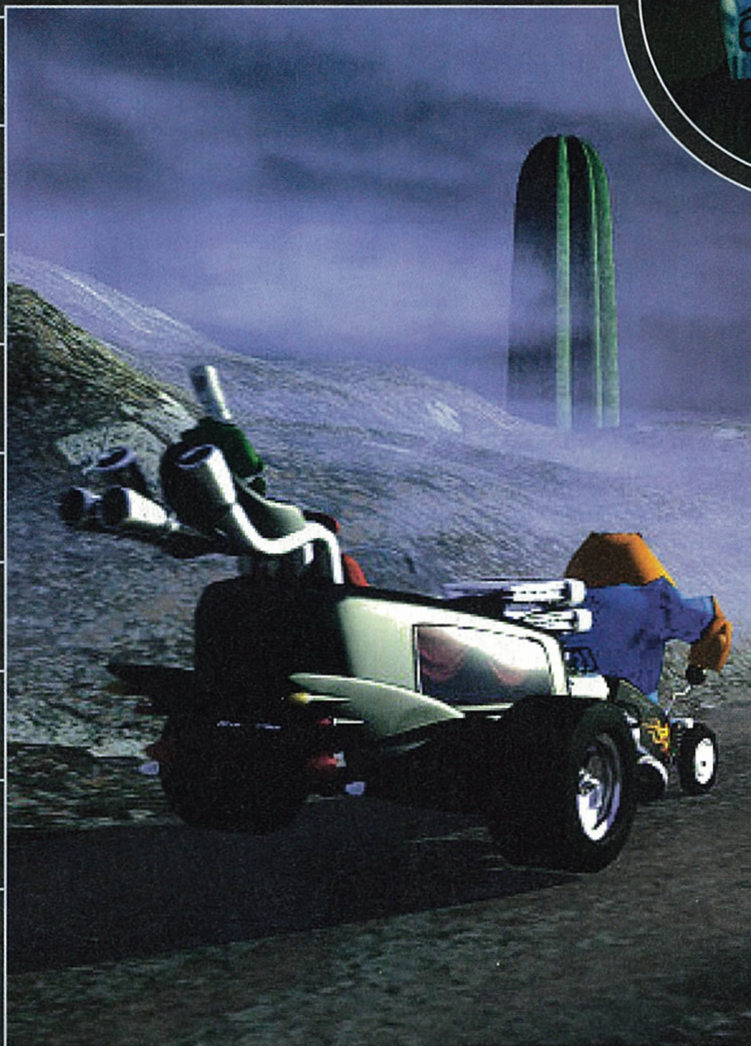






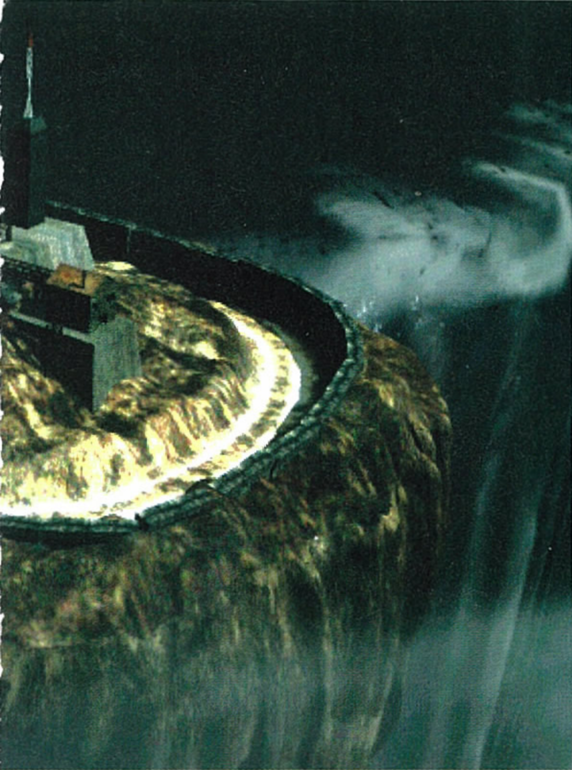
Ça y est, je suis tombé amoureux... Les Day of the Tentacle ou autre Monkey Island me font toujours autant poiler. Grim Fandango fait partie de cette lignée et ravira tous ceux qui aiment encore jouer à autre chose qu'à exterminer des créatures démoniaques en réseau, avec des flingues toujours plus gros (mais nan, j'ai pas dit que Quake me faisait chier...).

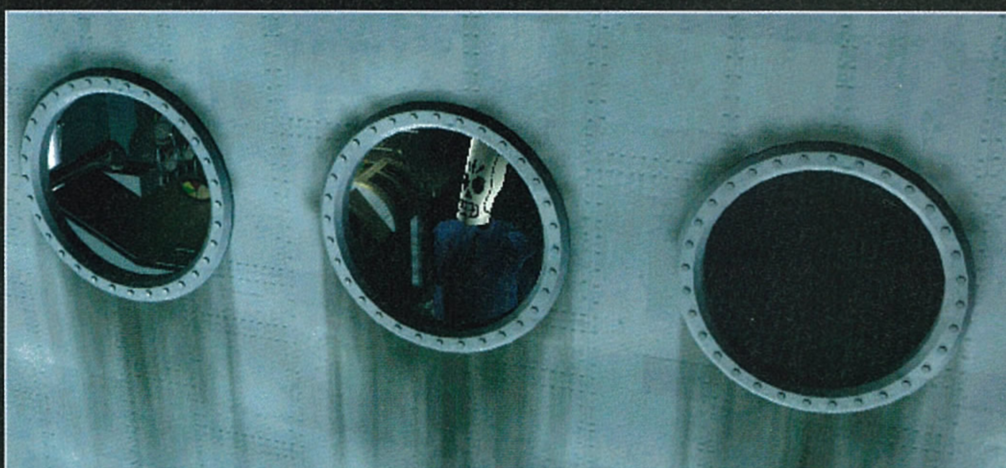
GENRE AVENTURE
ÉDITEUR LUCAS ARTS
DÉVELOPPEUR LUCAS ARTS
SORTIE PRÉVUE MI-98





Grim Fanda







ans le numéro de janvier, on vous présentait pour la première fois ce nouveau jeu de Tim Schafer, le créateur de Day of the Tentacle et Full Throttle. À ce stade, il était clair que Grim possédait un vrai potentiel scénaristique et humoristique, mais voilà, il était difficile de juger du reste. Depuis, le projet a bien avancé et j'ai pu y jouer en exclusivité. Paf, une grande claque. Je m'attendais à ce que ce soit drôle, mais en fait c'est hilarant. Les voix des personnages sont à craquer, les dialogues sont excellents, les décors splendides, l'aventure super intéressante et originale, et enfin le moteur 3D tourne à la perfection. Je vous le dis, Grim, c'est de la dynamite !

C'est vrai que depuis quelque temps, le public se désintéresse un peu des jeux d'aventure "classiques" pour préférer des Lara Croft en minijupe (ou short super court, peu importe) qui gigotent dans tous les sens. Moi, j'admets que ça me laisse assez indifférent. Alors que Day of the Tentacle, j'en parle toujours après toutes ces années...

Le thème du jeu ainsi que les personnages peuvent sembler assez mornes, mais attendez de les voir bouger ou de les écouter...

DIGNE SUCCESSEUR DE DAY OF THE TENTACLE

Ce produit est donc trompeur. Comme les trains, il en cache un autre. Et l'objet de cet article consiste à ce que vous portiez votre plus grande attention sur le soft. Et puis Tim est un mec super cool, et il le mérite. De plus, il m'a promis 1 % des royalties pour mon aide...

Trêve de bêtises, si je m'énerve comme ça, c'est parce que ce genre de jeu est en voie de disparition et que ça me fout les boules. Il est clair qu'ils ne sont pas très vendeurs ou grand public, car peu conçus pour ça. Ils sont réalisés par des p'tits gars qui ont encore le courage de faire des jeux qui les font kiffer, peu importe si c'est un bide (j'exagère un peu mais c'est pas faux). En tout cas, ce jeu-là a une âme.

À propos d'âmes, revenons à nos moutons et parlons un peu de l'histoire. Vous incarnez Manny Calavera, un agent commercial du Royaume des Morts. Vous êtes un pauvre gars, déchu, coincé comme un rat mort à ce poste. Votre job consiste à escorter les âmes des défunts vers leur destination finale. Pendant les quatre années que dure ce parcours, passage obligé pour toute âme qui vive, de votre côté vous n'avancez pas plus près de votre but : le repos éternel. Pour y parvenir, il vous faudrait une bonne promotion en réalisant un excellent quota de passages.

À LA RECHERCHE DE VOTRE SALUT

Mais va savoir pourquoi, votre commerce marche assez mal et votre promotion semble bien lointaine. C'est là que vous vient alors l'idée de "récupérer" de nouveaux clients importants pour piper les dés. Une idée brillante mais qui se déroulera assez mal. Le pot aux roses est découvert et vous devez fuir pour votre salut. Commence alors votre quête dans l'au-delà, ou plutôt devrais-je dire errance ?

Tous les décors sont en haute résolution et sublimes. En tout, le jeu comprend 90 lieux et 50 personnages tous aussi délirants les uns que les autres (mime ringardos - un mime, quoi - qui fabrique des animaux avec des ballons, et sa voix sud-américaine dépressive qui vous crache un "shazam" fort peu convaincant quand il a fini une œuvre). Tout ça est bien difficile à décrire, mais je vous assure que c'est poilant.

Les personnages sont en 3D temps réel un peu comme se présentaient, à l'époque, ceux de Alone in The Dark. Un choix simple mais très efficace. Une excellente idée a été utilisée pour le mouvement des persos. À chaque fois que Manny passe devant quelque chose où une interaction est possible, il tourne sa tête automatiquement vers l'endroit. Ça paraît un peu con comme ça, mais en fait ça rend le personnage super vivant comme s'il s'intéressait vraiment à ce qu'il y a autour de lui. Dans tous les autres jeux, on passe souvent trois heures devant un bouton à essayer de placer son personnage convenablement pour qu'il l'active. Cela permet aussi d'éviter de passer l'écran au peigne fin avec sa souris, pour repérer tous les objets à prendre.

UN JEU EXCELLENT, MEME S'IL EST TRES "CLASSIQUE"

Le scénario se déroule en quatre chapitres, un par année de purgatoire. Les décors s'inspirent de films comme "Brazil" ou la "Cité des enfants perdus". Le résultat est assez spécial, mais c'est réussi. De même que ce mélange de style mexicain, aztèque et art déco...

Alors voilà, Grim Fandango n'est pas un jeu révolutionnaire. Il est à classer dans le rayon jeu d'aventure "classique", tout en apportant son petit lot de nouveautés. En revanche, cela n'entame en rien le plaisir de jeu, je vous l'assure. Bien au contraire, l'équipe s'est focalisée sur ce qu'elle savait faire... et ça marche très bien ! Du tout bon que j'attends avec impatience.

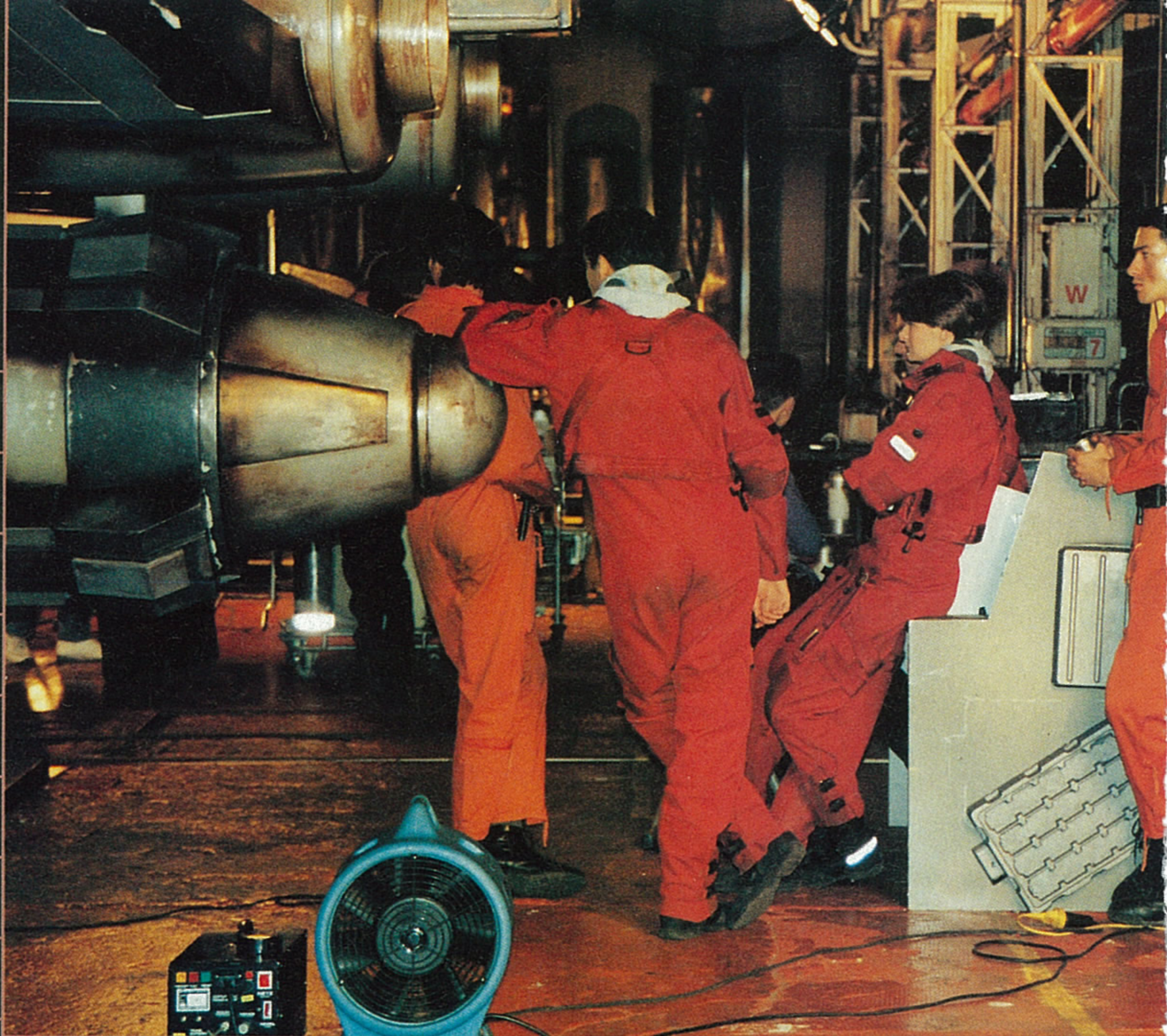


ngo

Reportage

PAR WANDA

Il paraît que le public commence à regretter les vrais héros. Avant, les cascadeurs sautaient des hauteurs de 40 mètres sans problème. Maintenant, les acteurs sautent de 2 mètres tout au plus et la chute est amplifiée sur ordinateur. Les héros sont des personnages fictifs, complètement désincarnés. Fini les mythes à la Belmondo. Si tout est fait sur ordinateur, on finit par ne plus y croire. C'est ce que tente d'éviter Wing Commander. Quand une porte explose, les débris volent vraiment. Les acteurs subissent véritablement le souffle de l'explosion. Ah ! La magie du vécu.

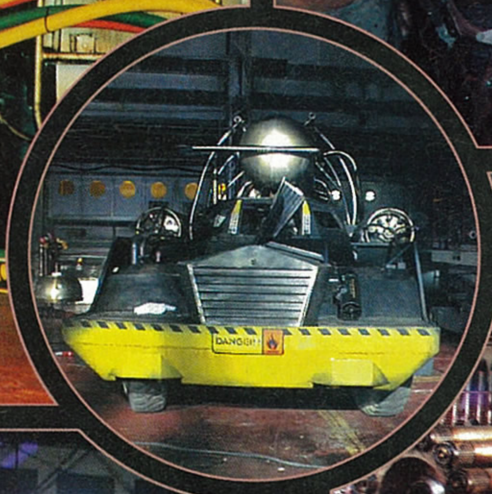




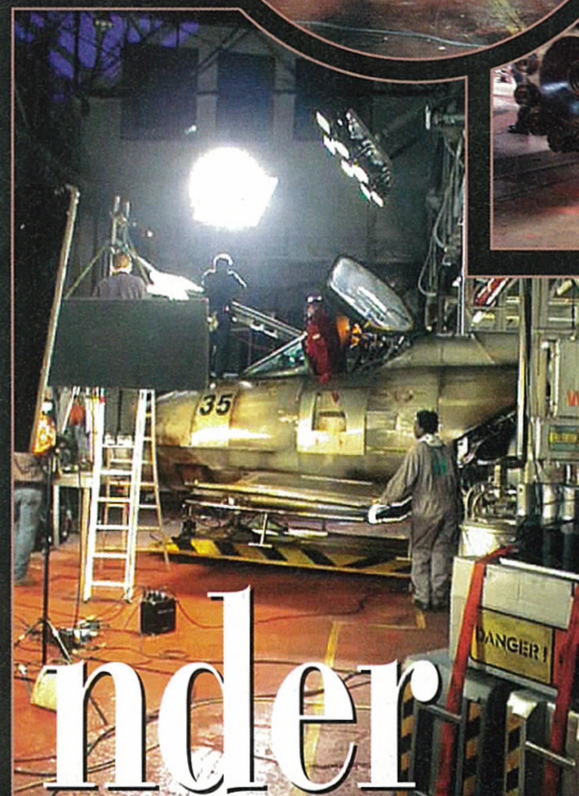
Wing Comma

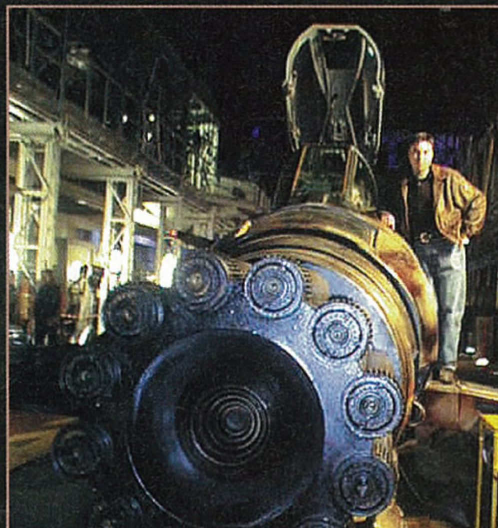
Les effets spéci













Après l'histoire du film, passons donc aux moyens techniques déployés pour cette super méga production de la mort qui tue. Sauf qu'il est presque 5 heures du mat, là, et que j'ai une furieuse envie de faire un Ctrl-C, Ctrl-V sur mon article du mois dernier. Je suis sûre que personne de Joy ne le remarquerait. La preuve : sur le premier article, j'avais subrepticement glissé une erreur dans l'interview de Tchéky Karyo... Et croyez-vous que quelqu'un d'ici l'a relevée ? Que nenni ! Seuls quelques lecteurs ont tilté. À croire qu'il n'y a qu'eux qui lisent Joy. J'en profite pour féliciter Spy, qui a gagné sur ce coup-là son deuxième P-II 400 tout équipé. Eh oui ! Paladin existait déjà dans les jeux. Sans dec', ça fait plutôt plaisir d'être lu (NDRC : Bon alors, si en plus il faut relire les légendes photos qui arrivent 3 jours avant l'article, lui-même en retard de 3 jours, je m'en vais te l'éparpiller façon puzzle, la Wanda, te la vaporiser genre Kilrathiland). C'est sûr que ça fait un peu peur aussi. Mais bon, pour cette seconde partie, je ne me fais pas trop de souci : il paraît que je suis la seule de toute la presse française à être allée sur le tournage. Du coup, je peux raconter toutes les conneries que je veux sans risquer de me faire gauler. Hé, hé (NDRC : Grrr...). Environ 50 % du film a été tourné sur fond vert ou bleu. Vous savez ? Ces fameux chroma-key qui facilitent l'incrustation d'images de synthèse. Mais oui, vous connaissez. Tout le monde sait ça, de nos jours. Merci Karl Zéro ! Enfin bref, Wing Commander a aussi pour ambition d'être le premier film à reposer uniquement sur des effets digitaux. Traduction : aucune maquette, aucun modèle

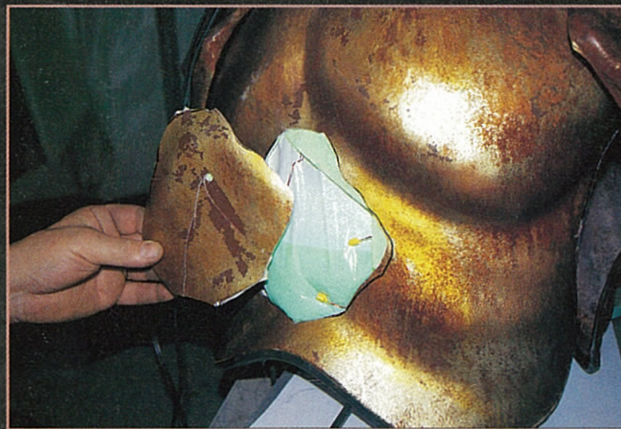
nder

aux de "Le film"

"Wing Commander" le film



Voici le fameux poignard magique des films : celui qui se fiche pile au bon endroit, tellement le héros qui l'a lancé est surpuissant !



réduit n'a été utilisé. Tout ce que nous verrons par les fenêtres des différents vaisseaux, toutes les scènes de voyage et de combat dans l'espace seront générées par ordinateur. Vingt-sept personnes chez Digital Anvil, la nouvelle société de Chris Roberts, ont été affectées aux effets visuels du film, travail qui a débuté en décembre dernier et devrait se poursuivre jusqu'en octobre prochain.

Mais le travail de Digital Anvil ne consiste pas uniquement à créer des environnements qui seront incrusté tels quels, à chaque fois qu'un chasseur a été filmé sur fond vert ou qu'une scène d'intérieur se déroule devant une fenêtre bleue. Il englobe aussi toute la retouche des détails, image par image, pour obtenir l'effet exact voulu par l'action ou souhaité par le réalisateur, et aussi pour masquer des éléments autres que ceux du décor. Je pense notamment aux filins qui soutiennent les acteurs lors des cascades : quand ils sont projetés lors d'une explosion, ou quand ils volent dans l'espace. Avant, il fallait utiliser des fils genre corde à piano pour que ça ne se voit pas. Et question sécurité, ce n'était pas idéal. Mais vous me direz : pour encore plus de sécurité, pourquoi ne pas faire voler les gars artificiellement grâce à l'ordinateur ? Ah ! Je me doutais bien que vous n'y connaissiez rien. Mais enfin, un peu de jugeote : il est beaucoup plus simple de leur accrocher un filin dans le dos et ensuite d'effacer un fil sur une image plutôt que d'incruster un acteur en entier image par image. Pffff ! Faut vraiment tout vous expliquer.

Ce que nous autres, spectateurs de base, appelons communément effets spéciaux se divise pour eux très distinctement entre effets visuels, réalisés a posteriori sur ordinateur, et effets spéciaux "de sol", réalisés directement sur le plateau de tournage. La grande différence entre les effets spéciaux et les effets visuels, c'est l'importance de l'effet recherché. Pour une grosse explosion, on fera ça sur ordinateur alors qu'une petite sera fabriquée sur place, par l'équipe des effets spéciaux. J'ai eu la chance de parler avec le gars qui s'occupait justement des effets spéciaux (sur le plateau, pour ceux qui n'ont pas suivi) et qui m'a tout bien expliqué. Sauf qu'il parlait anglais avec un accent hollandais pas toujours facile à comprendre et que... Mais bon, je ne vais pas vous raconter ma vie, non plus.

Les effets spéciaux sont nés en même temps que le cinéma. Et la gestion de tout ce qui rend possible une scène a pris de plus en plus d'importance au fil des années. Il existe aujourd'hui beaucoup d'entreprises spécialisées là-dedans, comme celle de mon nouveau copain hollandais. Ces mecs sont des fous : ils passent leur temps à inventer des machines pour faire des conneries ! (Tiens, ça irait comme un gant à Casque noir, ça.) Et des machines, Dieu sait qu'ils en ont : machines à créer des atmosphères particulières (fumées, brouillard, pluie, feux, étincelles...), des explosions, des projections d'objets ou de personnes, des chutes, etc. Leur plus gros film, "Jackie Chan", avait réquisitionné 28 % de leur équipement total. Pour Wing Commander, 12 % seulement. Mais il paraît que c'est beaucoup...

Y A-T-IL UNE VIE APRES L'ORIGIN ?

Digital Anvil (l'enclume digitale) est la société créée par Chris Roberts avec son frère, Erin Roberts (Privateer) et avec Tony Zurovec (Crusader). C'est là-bas, au Texas, que seront réalisées les séquences enclumisées, euh, digitalisées, plutôt, du film. Mais Digital Anvil est également sous contrat avec Microsoft pour une série de quatre jeux qui devraient sortir dans un peu plus d'un an. Deuxième semestre 1999 si tout va bien. Il aurait été vraiment trop dommage de rencontrer Chris Roberts sans en profiter pour recueillir quelques infos sur les jeux en question, non ?

Conquest (Erin Roberts) est un jeu d'action/stratégie spatiale tout en 3D temps réel où il faudra diriger des vaisseaux, construire des flottes, les contrôler, affronter d'autres flottes, conquérir des mondes. L'accent est mis sur la beauté du graphisme et sur l'aspect stratégique.

Freelancer (Chris Roberts) est un grand jeu d'exploration spatiale, à la Privateer, mais en beaucoup plus sophistiqué. L'aventure solo sera très riche et il permettra à plusieurs centaines de joueurs de s'affronter simultanément en multi.

Loose Canon (Tony Zurovec) est un combat de voitures futuriste et en 3D.

Starlancer (Chris Roberts) est un jeu à la Wing Commander : vous êtes un pilote, vous devez effectuer des missions, et l'histoire dépend de la façon dont vous réussissez vos missions. À part ça, rien à voir avec Wing Commander : l'histoire, l'univers, le graphisme, la technologie... Tout sera radicalement différent. Et il n'y aura plus de séquences filmées !



Cette petite machine qui n'a l'air de rien coûte dans les 25 000 balles. Elle peut, grâce à son treuil hydraulique, tirer 100 kg à une vitesse de 30 mètres à la seconde. Foncer au ras du sol à cette allure, même avec une coque de protection, hummmm... ça doit quand même faire tout drôle.









NE SOYEZ PAS SURPRIS DE BAIGNER DANS L'HYSTÉRIE !

Si vous vous retrouvez à 4 dans votre baignoire pour célébrer la 3ème mi-temps... PAS DE PANIQUE ! Vous venez sans doute de faire transpirer les manettes et d'exploser votre rythme cardiaque, en remportant une demi-finale de Coupe du Monde hyper-réaliste sur World League Soccer, le meilleur jeu de foot sur PC et PlayStation.

WLS 98 vous transporte dans une nouvelle dimension de jeu de football en 3D. Attention, la jouabilité exemplaire, la rapidité fulgurante et les graphismes somptueux de WLS vont vous faire vivre des moments d'une intensité extrême !

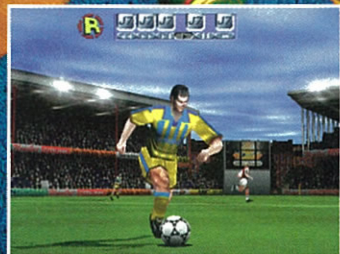
- Animations en 30 images/seconde
- Motion Capture de l'attaquant anglais Les Ferdinand
- Jouable à 4 simultanément.
- Angles de vue réalistes

Jamais un jeu de football n'avait offert une jouabilité aussi réaliste, aussi captivante, aussi intense que WLS 98.

* L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. A consommer avec modération





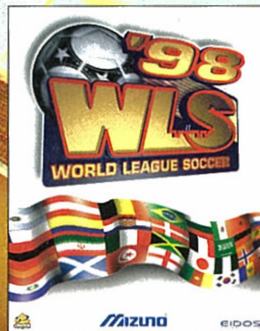


ALORS ATTRAPEZ LES BIÈRES*, COMMANDEZ LES PIZZAS ET FAITES COULER L'EAU CHAUDE... C'EST L'HEURE DU MATCH !

Mizuno



EIDOS INTERACTIVE



Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS *
www.eidos-france. fr
*2,23 F/minute





Peter's Plane







Voilà, le cauchemar s'est matérialisé : après trois mois de previews, niouzes et autre bêta-tests, il fallait bien qu'ils débarquent un jour, tous ces jeux de foutebol. Comme ils ne sont pas tous à l'heure, ce dossier contient encore des previews concernant les jeux retardataires, qui ne sortiront que le mois prochain. Rassurez-vous, inquiets amateurs de foutebol en silicone, on vous concoctera un petit tableau récapitulatif des principaux jeux en présence dès qu'on les aura tous eus entre les pognes. En attendant, voici les six premiers prétendants passés au paddle fin.



Foutebol du monde 98

Test



Le premier de la liste des jeux de foot, c'est le bébé d'EA Sports, autrement dit un proche parent de FIFA 98 : un peu comme le cousin qui a réussi dans les affaires, voyez. Très attendu, c'est le seul jeu vidéo à avoir la licence officielle Coupe du Monde 98. En partant d'aussi bonnes bases, Electronic Arts voudrait bien en faire la référence du genre.

Coupe du Monde 98



Simulation de fin du monde pour tous joueurs - PC CD-Rom

Dimanche, 15 heures, le début de ma semaine football. Je regarde, déjà las, la pile des jeux de foot à évaluer pour ce numéro de Joystick : un fatras de communiqués de presse, de CD-Rom marqués au feutre, de Post-it mode d'emploi "Attention : bêta 1.763, ne fonctionne qu'avec le paddle Schmürtz", "Gaffe : libérer impérativement 200 mégas d'espace disque", "Vieux : va donc me chercher un Coca." Ah non, ça c'est Casque Noir qui a soif...). J'empoigne mon fidèle paddle et zou, en route vers la Coupe du Monde. Eh oui, c'est comme ça qu'il était sous-titré le précédent jeu d'EA Sports, sorti en décembre 97. Tout bien qu'il était, à la longue, on avait fini par lui trouver quelques défauts : notamment un gardien qui disjonctait parfois et des hors-jeux intervenant un poil trop souvent. Du coup, ma première mission s'impose d'elle-même : vérifier que l'IA du jeu a été améliorée.



▲ Monsieur Pelé à la lutte dans la surface de l'Italie pendant la finale de 1970. La grande classe.

Toute l'intelligence (artificielle) d'un footballeur

Dans un jeu de foot, la beauté ne fait pas forcément bon ménage avec l'intelligence (y a pas que dans le foot, me direz-vous). On se souvient du vénérable World Football dont le graphisme, mmmh, disons rudimentaire, pouvait donner mauvaise impression sur un jeu par ailleurs très agréable. À l'inverse, FIFA 97, qui se voulait révolutionnaire graphiquement avec sa 3D motion-capturée et tout ma bonne dame, était aussi mal foutu qu'injouable. Eh bien, croyez-moi, si esthétique et intérêt étaient inversement proportionnels, Coupe du Monde 98 serait mal barré. Visuellement, le jeu est extraordinaire. Les joueurs sont extrêmement bien modélisés, et le graphisme est d'une finesse spectaculaire. FIFA 98 était déjà très réussi de ce point de vue, ce second volet fait mieux encore : des plis sur les maillots des joueurs aux zones boueuses de la pelouse près des buts, en passant par les textures plaquées (adroitement, pas à la Frankenstein) sur les visages des footeux, tout concourt à faire de ce soft une totale

Une idée marrante : en mode classique et à partir de 1966, les matchs sont en noir et blanc. L'occasion de voir que les anciens aussi savaient faire des acrobaties. ▼





Coupe du Monde 98

Je le trouve très prétentieux ce Romario. Tout ça pour un vulgaire but de raccroc… Pfff.



La recette pour battre le Brésil : jouer sur terrain gelé contre l'Allemagne, avec Klinsmann le Squale en embuscade.





Les textures plaquées sur les visages donnent aux matchs un réalisme saisissant.

Comme d'hab', une minorité seulement des vues proposées sont jouables : les autres servent surtout pour les replays.



Une interface boiteuse

L'interface de Coupe du Monde 98 est un exemple à ne pas suivre. Hélas, il semble que ce soit là un trait caractéristique de la série des FIFA. Confuse, peu pratique au possible, elle oblige par exemple ceux qui jouent au paddle à utiliser leur souris pour circuler dans les différents écrans ou pour valider leurs choix. Bien sûr, ce n'est pas dramatique, mais c'est énervant. Si si, je suis énervé là.

Quelle tactique ?

Coupe du Monde ne brille pas par la finesse de sa gestion d'équipe ou par ses possibilités tactiques. On peut définir la formation de son équipe, sa tendance à l'offensive, éventuellement le marquage des joueurs, mais pas donner des consignes individuelles aux joueurs (type de jeu, type de passe, marge de repli, etc.), ce qui est un peu dommage étant donné la présence de certains joueurs d'exception (Ronaldo, mais aussi Pelé dans les finales historiques).

réussite graphique. J'ajouterai que l'animation est à pleurer de bonheur, car la Motion Capture a été utilisée à bon escient et les différents mouvements sont aussi fluides que réalistes.

Allons bon, voilà que je me laisse emporter alors que je voulais parler de l'IA. Une chose est sûre, les programmeurs se sont penchés sérieusement sur la question : le système de hors-jeu a été repensé, si bien que je n'ai plus jamais eu de problème à ce niveau. Le goal, lui, est sans reproche. Vous allez dire que je ne suis jamais content, mais il est tellement parfait que c'en est gênant. Non seulement il ne fait plus d'absurdité, sort quand il faut et tout et tout, mais il ne prend plus de but non plus. Ou alors faut vraiment y aller : à trois devant les buts, deux qui le ceinturent et un qui essaie de marquer, vous avez une chance. J'exagère à peine : déjà le goal de base est excellent, même en "1 contre 1" face à un attaquant, alors si vous mettez Barthez (particulièrement favorisé, m'a-t-il semblé) dans les cages… Laissez-moi vous dire qu'avant de trouver une combinaison qui marque sur corner, vous allez vous arracher les crampons (l'ordinateur, lui, ne trouve jamais : vous n'avez pratiquement rien à faire sur un corner tiré par lui, le goal va s'en charger) : neuf fois sur dix, le gardien interviendra avant que quiconque puisse toucher la baballe. Impossible de tirer de loin, à moins de faire une combinaison de passes dans la surface suivie d'une reprise de volée. Et encore, vous n'obtiendrez vraisemblablement qu'un corner. Au total, c'est vraiment l'IA la plus solide que j'aie vue dans un jeu de foot. Pour une fois qu'il faut se creuser un peu les méninges pour marquer contre le Racing Club de Pentium, on va pas se plaindre.

Vous reprendrez bien une petite coupe ?

Comme son nom pouvait le laisser soupçonner aux plus subtils d'entre nous, le soft est exclusivement tourné vers la Coupe du Monde. Vous n'aurez d'autre choix que de prendre en main le destin d'une équipe nationale, et pourrez lui faire disputer l'intégralité de la compétition, des poules de départ jusqu'aux phases finales. À vous de voir si vous souhaitez utiliser la composition des poules réelles, ou faire effectuer un niveau tirage au sort par votre copain de silicium. Bien entendu, rien ne vous empêche de disputer quelques matchs amicaux pour passer le temps, genre un improbable Cameroun/Jamaïque (mon préféré), pour voir. Cette orientation exclusive est à la fois le principal avantage et le gros inconvénient du jeu : ne pouvoir disputer que la Coupe du Monde, et donc n'avoir à disposition que 40 équipes (32 qualifiées et 8 supplémentaires), voilà qui risque de limiter sérieusement la durée de vie. Pour tenter de contourner ce problème, les développeurs ont prévu deux choses : trois niveaux de difficulté d'une part, des "matchs bonus" d'autre part.

Vous pouvez régler le jeu sur amateur, professionnel ou international. Au niveau amateur, vous gagnerez la Coupe facilement avec pratiquement n'importe quelle équipe, peut-être même sans prendre un seul but. En professionnel, c'est une toute autre histoire : l'ordinateur attaque le porteur de la balle avec une précision qui confine à la névrose et ne se laissera pas déposséder facilement. En international contre les équipes majeures, c'est l'enfer. En fait, tout ceci est assez mal dosé, le jeu devenant rapidement trop difficile.

Lorsque vous parviendrez à remporter une fois la Coupe, vous aurez accès au mode "Coupes du Monde historiques", qui vous

JOUABLE SUR PENTIUM 166, 32 MO DE RAM, CARTE 3D
DÉVELOPPEUR EA SPORTS
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	DE 2 À 4
MODEM DIRECT	OUI

Du muscle, svp !

Pour que vous soyez parfaitement tranquille, sans devoir faire trop de concessions sur le graphisme, qui est un des points forts du jeu, Coupe du Monde vous demandera un P166, 32 Mo de RAM et une carte accélératrice 3D. Sans la carte, le jeu reste agréable mais visuellement amoindri. Il est jouable sur un P133 avec une Mystique, mais toutes options au minimum et sans textures.



Version 3Dfx, toutes options au maximum.



Accélération logicielle, graphisme au minimum.

L'option "replay" permet de revoir tous ces beaux coups, sous tous les angles imaginables. Il est possible de sauvegarder ces petits films.



permettra de rejouer les huit dernières finales, avec les équipes et les joueurs de chaque époque. Une idée assez amusante, d'autant que le graphisme a été adapté en fonction de l'année concernée : l'allure et l'équipement des joueurs changent (moustaches, rouflaquettes, shorts longs, etc.) et avant 1970, les matchs sont… en noir et blanc !

Tu tires ou tu pointes ?

Bien entendu, le jeu est fourni avec les habituels gadgets : différentes vues possibles (peu pratiques, comme d'habitude), des commentaires signés Thierry Gilardi et David Ginola (je préfère les commentaires anglais, plus sobres et donc moins susceptibles de ridicule), un mode replay avec caméra mobile extrêmement jouissif, un mode entraînement pour peaufiner vos coups de pied arrêtés, et j'en passe. Bien que gourmand au niveau configuration (voir l'encadré «Du muscle, svp !»), il peut tourner sur quantité de machines et reconnaît les principales cartes accélératrices. Au total, malgré quelques défauts et une gamme de possibilités réduite à une seule compétition, Coupe du Monde 98 est une réussite incontestable. Pour ceux qui veulent acheter un jeu de foot cet été, c'est le meilleur choix, et de loin. On aurait quand même bien aimé que les possesseurs de FIFA 98 bénéficient d'un patch de mise à niveau ou au moins d'une offre promotionnelle. Allez, monsieur l'éditeur, un beau geste ?…

Ivan le Fou



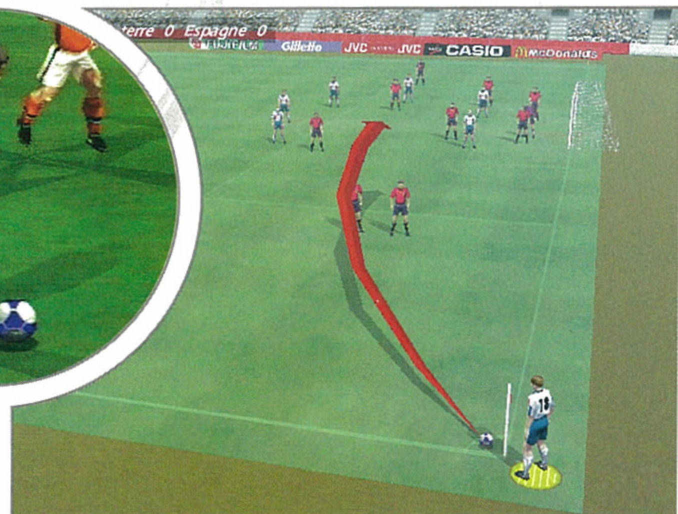


Tous les stades de la Coupe du Monde sont présents et l'ambiance sonore est très réussie.

FIFA ou Coupe du Monde ?

Finalement, ceux qui doivent être embêtés, ce sont ceux qui ont déjà acheté FIFA 98 et qui se demandent si cela vaut le coup de re-casquer. Honnêtement, il s'agit pratiquement du même jeu. Il a été amélioré graphiquement, le gameplay a légèrement changé, mais ce ne sont pas des modifications radicales : je pense que l'éditeur aurait pu faire un simple patch. Du coup, seuls les fanas auront intérêt à acheter les deux jeux. Mais après tout, ce n'est pas tous les ans la Coupe du Monde.

Les combinaisons sur corners sont délicates à mettre au point car le gardien est extrêmement vigilant.



Pour battre le goal, rien de telle qu'une petite combinaison à la limite de la surface conclue par une reprise de volée.



+ Le plus beau des jeux de foot
+ Jouabilité impeccable
+ La vraie Coupe du Monde sur PC
- Interface fouillis
- Durée de vie un peu faible

EN DEUX MOTS

Maniabilité impeccable, graphisme sans concurrent sérieux : Coupe du Monde 98 est un jeu aussi agréable à jouer qu'il est superbe. Bien que l'interface soit parfois peu pratique et les possibilités limitées à la seule Coupe du Monde (40 équipes nationales), c'est la nouvelle référence des jeux de foot avec FIFA 98.

TECHN. 85 DESIGN 82 INTERET 85



■ JOUABLE SUR PENTIUM 166, 32 MO, CARTE3D ■ EDITEUR EIDOS
■ DÉVELOPPEUR SILICON DREAMS / TEAM 2 ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 4




Lundi, deuxième journée du marathon footballistique de Clichy. Je suis bien dans mon corps, bien dans ma tête et j'aborde l'épreuve avec confiance grâce à l'aide de Moulinex, mon coach («Oh, ces textes, ça vient oui ? !»)

World League Soccer'98

Foutebol pour tous crampons - PC CD-Rom



▲ Faute de la licence officielle adéquate, les noms des joueurs ne sont pas tout à fait les vrais, souvent à une lettre près. Bien entendu, un éditeur permet de remédier très facilement à ces "fautes"...





Après l'échauffement rituel des pouces sur le paddle, un peu de stretching de la nuque, j'écoute les derniers conseils de l'entraîneur (Moulinex) : «Enchaîne, vieux, enchaîne, c'est pas l'heure de manger». Gonflé à bloc, je regarde avec curiosité quel est le challenger proposé par Eidos : World League Soccer est ma foi un p'tit gars sans complexe, tout de 3D vêtu. Avant de commencer, une série de tests pour savoir à quel genre de machine il est destiné. Le diagnostic est on ne peut plus clair : il propose plusieurs résolutions (jusqu'en 1080x768 et plus), mais sans carte 3D, il va falloir une sacrée machine pour jouer avec fluidité sans passer par la case "basse résolution". Une petite curiosité au passage : le soft propose certes de régler la vitesse, mais il réagit au quart de tour lorsque je règle les détails graphiques, passant de l'ultra-vitesse à l'extrême lenteur suivant mes choix. Bon, résultat, je mets un petit moment avant de trouver une combinaison d'options graphiques donnant une vitesse qui me convienne.

Bogdanof party

Graphiquement, le jeu s'en tire pas mal : inférieur, certes, à Coupe du Monde 98, il n'est pas désagréable pour autant malgré un petit côté "Fantasia chez les clones" dû au fait que les textures de visages ne sont ni très variées, ni très naturelles. Mais bon, rien de grave (l'ambiance sonore, en revanche, est un peu douloureuse). Contrairement à son principal concurrent, l'interface est un modèle de clarté et de simplicité : entièrement manœuvrable au paddle, elle permet de naviguer sans énervement entre les différentes possibilités. Et des possibilités, il y en a quelques-unes : en plus des équipes nationales engagées dans la Coupe du Monde (et d'une douzaine d'autres), WLS98 propose les clubs de première division de neuf pays. Et là, je me pose une question : qu'est-ce qui a bien pu leur prendre de proposer les différents clubs des États-Unis et du Japon, mais aucune équipe d'Amérique du Sud ? Je crois rêver. Pour compléter ce tour d'horizon des possibilités, notons que WLS vous permet de gérer très finement la tactique de votre équipe, jusqu'à la position de chaque joueur, et ceci très simplement.

Grosse patate

Une fois effectués mes réglages, hop là, je lance tout ce beau monde sur le terrain. Premier motif de râlerie : lors du jeu aérien, il est assez difficile d'estimer le point de chute de la balle et ce quel que soit l'angle de caméra choisi. C'est quand même gênant. Et là, stop, deuxième motif de râlerie : sans le pad Sidewinder, vous allez vous arracher les cheveux. Allez comprendre pourquoi, c'est le seul qui permette d'obtenir toutes les commandes du jeu sans avoir recours au clavier. Jouer au paddle, tout en gardant un doigt sur le clavier, c'est vraiment très pratique, merci. Du coup, la maniabilité du jeu en prend un coup sévère. Sinon, muni du paddle adéquat, il est assez rapide à prendre en main et permet facilement des tirs qui ont la pêche et des gestes spectaculaires, ce qui fait toujours chaud au cœur. Mais bon, dommage quand même.

Ivan le Fou



+ Une grande variété de choix tactiques.
+ L'interface est un modèle de simplicité.
+ Les tirs ont vraiment la pêche.
- Le pad Microsoft est presque obligatoire.
- La maniabilité n'est que moyenne.
- Où sont les clubs du Brésil et de l'Argentine ?

EN DEUX MOTS

Assez réussi graphiquement et beaucoup plus riche tactiquement, World League Soccer avait le potentiel pour contrer Coupe du Monde 98. Mais sa maniabilité n'est pas idéale et il propose beaucoup moins de clubs que FIFA 98.

TECHN. 80 DESIGN 76 INTÉRÊT 75



- **JOUABLE SUR** PENTIUM 133 16 MO
- **EDITEUR** GT
- **DÉVELOPPEUR** SENSIBLE SOFTWARE
- **TEXTE ET VOIX** VF
- **NBRE DE JOUEURS** 4

J'ai comme un coup de barre, là. Ce n'est que le troisième jeu de foot et j'ai déjà le crampon un peu mou. Bon, çui-là c'est un spécial : pas de débauche d'effets 3D, je vais pouvoir me détendre le Z-buffer.



Sensible Soccer 98

Drôle de foot pour tous crampons - PC CD-Rom



▲ Une interface plus sobre, vous trouverez pas. Ou alors, pour une visite de monastère en hiver.

Je sais pas si c'est l'abus de foot ou le sandwich mexicain de Moulinex, mais je pense que j'ai des hallucinations : je regarde Sensible Soccer 98, et je ne comprends pas. Qu'un jeu soit raté, passe encore, ça peut arriver, mais là je ne comprends même pas ce qu'ils ont voulu faire. Mais commençons par le commencement…

Rien à foot

Sensible, c'est l'école Kick-Off : pas de salut sans vue du dessus. Ça m'a fait un grand coup de nostalgie de voir, de l'hélicoptère, tous ces petits joueurs se démener autour d'un petit point blanc. Alors je fais quelques parties, gentiment. Je constate que ça bouge bien (euh forcément, question nombre de polygones à calculer, votre pécé risque pas le surmenage), qu'un seul bouton permet de faire presque toutes les actions (du coup, hein, rien n'oblige à jouer au paddle, parce que évidemment c'est pas ultra-technique) et je me pose une question : qu'est-ce qu'elles foutent là, la 3D et la Motion Capture ? Ah, je vous avais pas dit : tout est en 3D avec plus de 200 mouvements capturés motionnellement. Forcément, c'est plus joli que des sprites, mais… voilà, voilà. Du coup, on se dit : "Ah, c'est original, visiblement l'intérêt du soft n'est pas dans le match de foot". Et on part en quête d'autre chose.





Options de jeu ou jeu d'options ?

Sensible Soccer 98 permet de créer et de configurer n'importe quelle compétition, réelle ou imaginaire : vous pouvez absolument tout régler (nombre de participants, type d'élimination, nombre de poules, etc.). Vous aurez le choix parmi des centaines de clubs de par le monde, équipes nationales ou de championnat (vous ne trouverez pas les vrais noms des joueurs, mais le soft propose un éditeur de joueurs et d'équipes très complet). Une fois votre équipe choisie, vous pourrez élaborer une tactique très poussée : formation, marquage individuel ou de zone, fréquence et type de passe, tendance au tir au but… C'est tellement riche qu'il y a même une option pour faire jouer les matchs sans votre intervention, c'est dire (de là à penser que c'est la meilleure option du jeu…). Bref, on trouve tout ce qu'il y a dans un jeu de management… sauf les transferts et la gestion des clubs, c'est-à-dire ce qui fait l'intérêt d'un foot manager.

Donc, si je résume : Sensible Soccer présente une partie action sans grand intérêt, et une partie gestion tactique moins poussée qu'un jeu de management. Ben vous voyez, les maths c'est que des mensonges : deux demi-jeux n'en font pas un.

Ivan le Fou



- \+ Extrême facilité d'utilisation.
- \+ Une petite config suffit.
- \- Le graphisme n'est pas à la hauteur.
- \- La partie «action» manque d'intérêt.

EN DEUX MOTS

Sensible Soccer 98 est un artefact footballistique étrange, dont l'intérêt m'échappe complètement : les matchs ne sont amusants que 15 mn et la gestion tactique ne suffit pas à justifier cet achat comparé à un jeu de manager de foot plus traditionnel.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
38	45	35

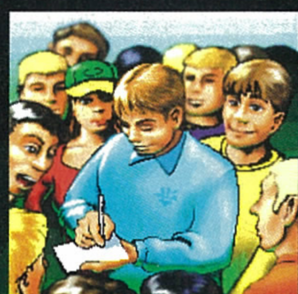
Preview

MANAGER FOOTEUX
PC CD-ROM
EDITEUR : INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR : ASCARON SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE JUILLET 98





Les ressources humaines ? Encore une histoire de chiffres.



Carton rouge



▲ Tout plein d'options, dont certaines bien fourbes : vous pourrez ordonner à vos joueurs d'être ultra violents en cas d'égalité, par exemple.








GOOOOOOAL

Fabio Viviani from Sampdoria Genua signs up - £ 7.90 mill. go to Vicenza Calcio

▲ Ah oui, on vous a pas prévenu ? Il s'agit avant tout de chiffres quand même.

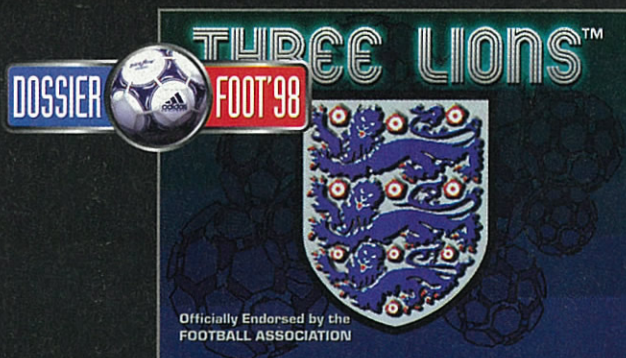
◀ Et en plus, vous pourrez lire la presse sportive sans avoir à l'acheter...

Mercredi, quatrième jeu de détention au milieu du foot. Ça va être plus dur que je ne l'imaginais : je ne pense plus qu'à ça. Cette nuit, j'ai rêvé de Footix. Un Footix bizarre, une déclinaison grunge. Comme une version poulet du bébé-cartoon qu'il y a dans le dessin animé qui précède "Qui veut la peau de Roger Rabbit ?" Il avait la crête molle, la plume grasse et le bec taché de tabac. Il fumait un gros cigare pourri qui sentait le guano. Y a pas, faut que je me détende, que je pense à autre chose. Au pognon, tiens, c'est une bonne idée, les vrais pigistes, ils font ça : quand ils fatiguent, quand ils manquent d'inspiration, ils pensent pognon et hop, ça repart.

Tiens, ça marche : justement Carton rouge, c'est une simulation de manager de foot. Ça cause pas ballon, uniquement pognon. Combien coûte un joueur, une nouvelle tribune pour le stade de Ploulévecq-en-Levrette («Bah voui, vous complenez not' cloub l'é passe en s'conde dvision, ça va y ramner les gâas d'Embouchis-les-Oreillettes, au stad'»), un vétérinaire pour les malades, quelques pots-de-vin, une pelle à jardin, une villa aux îles Caïman, tout ça, quoi. Alors apparemment, Carton rouge est l'adaptation d'Anstoss 2, un soft allemand qui a eu un grand succès chez nos voisins. C'est sympa les foot managers : on gère la préparation des joueurs, leur entraînement, la formation de l'équipe, la tactique. On essaie de quitter le bétail de seconde division pour botter le train d'une équipe de ratés vieillissants abonnés aux défaites dans la division supérieure. Et puis c'est que des menus, je vais pouvoir lâcher mon paddle et reprendre une souris. Une vie normale, quoi. Ah, ma souris... Elle est bien ma souris, elle m'obéit sans que je sois obligé de tournicoter le pouce dans tous les sens. Non, vous pouvez pas comprendre, vous savez pas ce que c'est de tenter une reprise de volée devant le but aaahh bordel le poteau vite non zut le contre la vache il va vite nooonn mais cours donc toshiba cours naaannnn pas par là taaaacle leuh bordel mékeskifou ce gôool... hum. Pardon. Pouf pouf pouf, reprenons... oui, Carton rouge nous promet plein de bonnes choses et notamment un vivier très complet de clubs des deux premières divisions des principaux pays du foot européen (Angleterre, Allemagne, France, Italie, Espagne, que sais-je encore), des centaines de dizaines de plein d'options possibles, comme la possibilité de monter une caisse noire par exemple. On pourra assister aux matchs (en 3D Motion Capture machinchose). "Assister", ça veut dire qu'on n'est pas obligé de jouer, vous comprenez ? Comme un vrai : on peut rester sur la touche et engueuler les mollets millionnaires qui s'entrechoquent sur le terrain... le bonheur. Tiens, j'aurais presque envie d'y jouer moi, à ce jeu.

Ivan le Fou

FOUTEBOL MONDIAL
PC CD-ROM
EDITEUR : BMG/TAKE 2
DÉVELOPPEUR Z-AXIS
SORTIE PRÉVUE 18 JUIN





Profoot Contest 98

Cinquième jeu de détention dans le monde du foot. Bon, maintenant que j'ai repris quelques forces, il est temps de se remettre au taf : du foot, du foot, du foot. Profoot Contest 98 (PFC de son petit nom) s'appelle en fait Three Lions en Angleterre. Son nom, Trois Lions donc, n'a rien à voir avec un dessin animé mais est en fait une référence à un truc dont je n'ai à vrai dire absolument aucune idée. Mais alors, aucune. C'est un machin anglais, genre une association de foot, ou la FIFA-locale ou je ne sais quoi d'autre parce que les Anglais font rien comme tout le monde, mais bref là-bas, c'est le jeu officiel de l'équipe d'Angleterre. Enfin, je crois. Mais chez nous, non. Ça je suis sûr. C'est pas non plus le jeu de l'équipe de France, parce chez nous ils jouent plutôt à «Aimé Jacquet a dit», et ça, ils connaissent pas les règles, les Anglais. Faut dire, c'est complexe ; je peux pas vraiment vous expliquer, mais c'est un peu comme au bridge : on annonce des trucs et puis on les fait pas.

Au risque de paraître outrageusement opportuniste, PFC 98 propose de jouer les matchs qui auront lieu pendant la Coupe du Monde. Dans cette optique, le joueur pourra choisir parmi 70 équipes, voire composer lui-même sa propre équipe de 28 joueurs (hou là, 28 ! Finalement, y a peut-être de l'Aimé Jacquet là-dessous). Bon je vous épargne la litanie soporifique incluant, parmi d'autres chiffres, le nombre de mouvements différents qui ont été motion capturés, pour en arriver à l'aspect original du jeu : quand vous êtes en position de tirer au but, une petite cible (genre stand de tir) apparaît dans les cages et vous avez ainsi l'occasion de placer votre shoot à l'exact endroit de votre choix à vous. Enfin, à condition de vous entraîner un peu et que personne ne vous bouscule à ce moment-là, parce que ça va très vite. Mais bon, pas de panique, il paraît que les poulpes bioniques y arrivent très bien, c'est une institutrice de Tchernobyl qui me l'a dit.

Ivan le fou













ADIDAS FOUTEBOL
PC CD-ROM
EDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR SHEN
SORTIE PRÉVUE JUIN 98







Adidas Power Soccer 98

Sixième jeu de foot. J'ai les doigts qui tremblent : c'est le dernier, le dernier jeu de foot pour ce mois-ci. Encore trois le mois prochain, et je serai à peu près libéré. Je pourrai enfin regarder un match à la télé sans triturer bêtement la télécommande pour faire courir plus vite le porteur du ballon.

Bon, autant le dire tout de suite, Adidas Power Soccer sur PC, c'est pas que de bons souvenirs : de mémoire, attendez voir... (voyons, Joystick 90, page 84) oui, c'est ça, j'avais mis 20 en intérêt : une horreur. C'est le jeu oukya des pubs pour les chaussures dedans. Enfin bref, il paraît que chez Psygnosis, ils ont tellement eu honte qu'ils ont engagé des programmeurs. Si si, c'est ce qu'on dit. Des parisiens, en plus : une boîte de développement qui s'appelle Shen et qui est chargée de laver l'affront de dessus les godasses marseillo-teutonnes en faisant un jeu qui tue. Bon, question jouabilité, je peux pas encore vraiment dire parce que quand je suis allé les voir, ils zont rien fait qu'à me saoûler au champagne : du coup, je me rappelle plus bien les quelques minutes où j'ai joué. Et de toute façon, c'était pas fini. Mais sur le papier, ça promet drôlement. Côté matière première, ils n'y vont pas avec le dos de la cuillère : 400 équipes de 120 pays (1ère et 2e divisions), soit une base de quelque 10 000 joueurs. Et bien entendu, la possibilité de jouer toutes les compétitions imaginables, de la Coupe sud-américaine à la Coupe du Monde. Côté action, on y annonce une fluidité tout plein exceptionnelle avec l'inévitable Motion Capture. J'ai vu, de mes yeux vu, une version 3Dfx et on m'a assuré qu'il y aurait une version Direct3D et «accélération logicielle», comme ils disent maintenant au lieu de «Ouais, on a aussi prévu un truc pour les pauvres».

Finalement, une seule chose m'inquiète, le mode arcade : c'est là qu'ils mettent tout plein de godillots de sport partout en général, et voilà qu'en plus, je lis dans le dossier de presse «avec les commentaires décalés d'Yves Lecoq». Gloups. Euh... «Dites, monsieur Psygnosis...» Non, mince, c'est une chouette, leur logo... «Dites, mademoiselle Psygnosis, vous allez pas nous faire des bêtises là, hein ?»

Ivan le Fou



▲ *Adidas Power Soccer 98 veut mettre l'accent sur la rapidité et la fluidité de jeu.*



Le top de la redac'

" BRONZER, MOI ? JAMAIS ! "

STRATÉGIE

BATTLEZONE	ACTIVISION
TOTAL A./CONTRE-ATTAQUE	CAVEDOG
STARCRAFT	BLIZZARD
DARK OMEN	MINDSCAPE GB
AGE OF EMPIRES	MICROSOFT



AVENTURE

RIVEN	CYAN
DARK EARTH	KALISTO
ZORK GRAND INQUISITOR	ACTIVISION
JOURNEYMAN PROJECT 3	PRESTO STUDIOS
FEEBLE FILES	ADVENTURE SOFT



SIMULATION

COUPE DU MONDE 98	EA SPORTS
F1 RACING SIMULATION	UBI SOFT
INTERSTATE '76 /NITRO	ACTIVISION
FLIGHT SIMULATOR 98	MICROSOFT
F15	ORIGIN SKUNK/WORKS
F22 ADF	DID
FLIGHT UNLIMITED 2	LOOKING GLASS
FA/18 KOREA	G.S.I.
VIRTUAL POOL 2	INTERPLAY
RED LINE RACER	CRITERION STUDIOS



JEUX DE ROLES

FALLOUT	INTERPLAY
ULTIMA ONLINE	ORIGIN
DAGGERFALL	BETHESDA
MIGHT & MAGIC 6	NEW WORLD

WARGAME

STEEL PANTHERS 3	SSI
CLOSE COMBAT 2	ATOMIC
FRONT DE L'EST	TALONSOFT

LE TOP PREVIOU

INDIANA JONES	ACTION	LUCASART
INTERSTATE '82	SIMULATION	ACTIVISION
OUTCAST	SIMULATION	SIMIS
FLANKER SU 27 2.0	SIM. VOL	MINDSCAPE
COMMANDOS	STRATÉGIE	PYRO STUDIOS
ASHERON'S CALL	RÔLES	MICROSOFT
ODT	ACTION/AVENTURE	PSYGNOSIS
AGE OF EMPIRES 2	STRATÉGIE	MICROSOFT



LE TOP CROULANT

ULTIMA UNDERWORLD 1 ET 2	RÔLES	LOOKING GLASS
DUKE IN W. DC	SHOOT	3DREALMS
ABUSE	SHOOT	BUNGIE
COMMAND & CONQUER	STRATÉGIE	WESTWOOD
ULTIMA 7	RÔLES	ORIGIN
XYPHUS	RÔLES	PENGUIN SOFTWARE
TWERPS	ARCADE	BROBERBUND SOFTWARE
CIVILIZATION 2	STRATÉGIE	MICROPROSE



La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.

Icône	Signification
direct 3D	Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)
3Dfx Interactive	Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)
POWER VR	Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)
OPEN GL	Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)
rendition ready	Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)
AGP	Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)
95	Fonctionne directement sous Windows 95
NT4.0	Fonctionne sous Windows NT 4.0
MS DOS 6.22	Fonctionne sous DOS
MS DOS 7.0	Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
MMX	Utilise le MMX
Microsoft Side Winder Compatible Force Feedback Pro	Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft

Note	Appréciation
40	Beuark
50	Moyen
60	Pas mal
70	Bien
80	Très bien
90	Exceptionnel











Unreal

Jedi-Quake-Like en mieux pour tous joueurs - PC CD-Rom





Depuis Wolfenstein, les shoots 3D n'ont cessé de s'améliorer et d'offrir un plaisir de jeu grandissant. Entre un Hexen II, un Jedi Knight et bien évidemment un Quake II, les amateurs du genre sont plus que comblés, voire souvent blasés. Mais le tant attendu Unreal est enfin arrivé, et réussit à donner un nouveau souffle au genre grâce à son excellente réalisation, et surtout à une ambiance fabuleuse.



Le Vortex Rikers était depuis quelque temps devenu ma seconde demeure. Et pour cause, ça commençait à faire un bail que je pourrissais dans le plus grand vaisseau-prison de ce côté-ci de la galaxie. Pas d'échappatoire, pas d'avenir, plus d'espoir. Mais le pire, c'est que je m'étais habitué à croupir dans cette cellule, froide et luxueusement agrémentée d'une cuvette WC autonettoyante. La grande classe. «C'est la vie...», m'avait jeté mon avocat lorsque le jury avait rendu son verdict de culpabilité. C'est la mort, oui. Quel enfoiré. A 5000 crédits de l'heure, ce têtard n'a même pas été foutu de m'éviter la perpétuité. Et pour un crime que je n'ai pas commis en plus. Enfin, il est trop tard pour se lamenter. Il me reste mes souvenirs de liberté, c'est déjà pas si mal. Tiens, c'est bizarre. Le vaisseau subit de grosses secousses. C'est la première fois que ça arrive, il doit y avoir un problème. Et pas un petit, au vu des sirènes et des lumières d'alarme qui se déclenchent dans tous les coins. Ça ne me dit rien qui vaille. Et puis cette odeur acide qui agresse mes narines... Mais ce qui m'inquiète le plus, c'est de voir les gardes et les officiers se sauver comme des lapins sans se soucier de nous. «Hey ! Qu'est-ce qui se passe ici nom de Dieu !» Aucune réponse, sinon les cris angoissés des autres prisonniers faisant écho aux miens. Pas de doute, si ça continue comme ça, ma condamnation à perpétuité ne va pas tarder à se transformer en peine capitale. La seule chance de m'en sortir est de pouvoir prendre la navette de secours, mais encore faudrait-il que je puisse passer à travers ces maudits barreaux de plasma. Autant croire au père Noël. C'est alors que le chef des matons s'arrête devant ma cellule tout en enregistrant quelques mots dans son log-book de service. «Ash ! merde ! dis-moi ce qui se passe espèce d'enflure !» Ash détourna à peine les yeux pour me répondre. «T'es con ou quoi ! On se casse la gueule, t'as pas compris ? Maintenant reste calme et retourne sur ta couchette.» Je n'en croyais pas mes oreilles. «Mais ouvre les portes, bordel ! Tu vas quand même pas nous laisser crever comme des rats ! Il faut qu'on prenne la navette !» Une secousse plus forte que les autres m'envoya alors valser contre le mur, me faisant perdre connaissance et tout espoir de sauver mes os. Tant pis, il faut bien mourir un jour ou l'autre. Mais lorsque mes yeux s'ouvrirent doucement, je compris que ce ne serait pas pour aujourd'hui. Combien de temps s'était-il passé ? Je sais pas, des heures, peut-être des jours. En tout cas, je suis vivant, c'est tout ce qui compte. Ah la vache, j'ai mal partout...



Alone in the cosmos

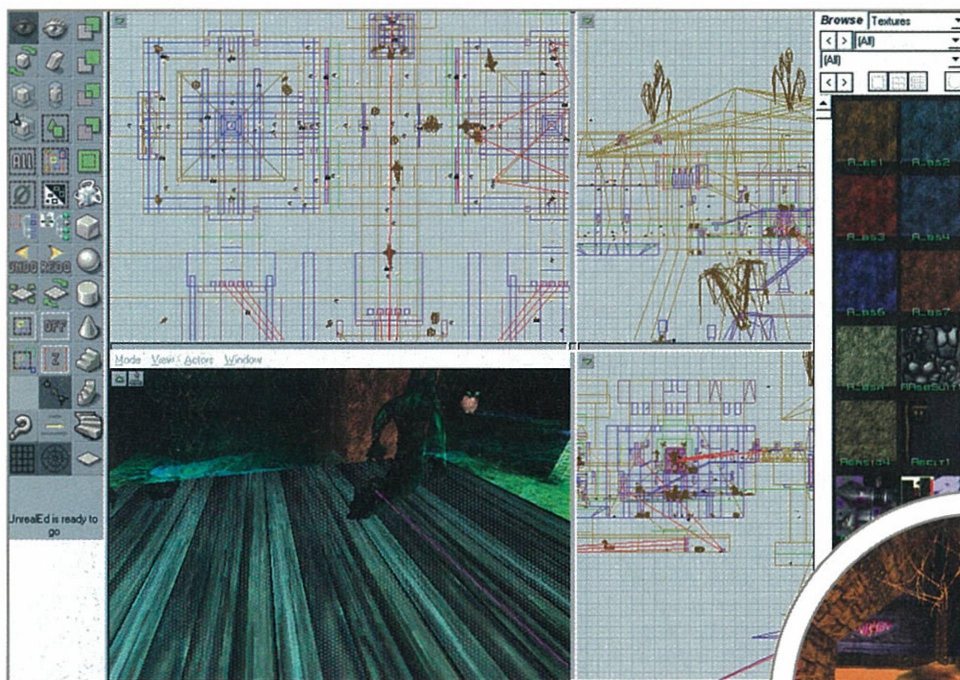
La situation semble s'être stabilisée. Le vaisseau ne bouge plus, et les portes des cellules sont ouvertes. Génial. Je décide de sortir péniblement de ma cage, tout en me demandant ce que je vais bien pouvoir trouver. Première découverte, le cadavre de mon meilleur pote de galère, mortellement touché par je ne sais quoi. Suis-je le seul survivant ? Bah, la meilleure façon de le savoir est encore de me barrer de ce vaisseau maudit. Je ramasse au passage un traducteur automatique et une fusée éclairante, ça me servira sûrement. Faut que je fasse gaffe, les éclairages explosent de tous les côtés. Ce serait indécent vis-à-vis du Bon Dieu, de crever maintenant. Merde. L'ascenseur est bloqué. Faudra que je passe par les conduits d'aération. Pas de souci, c'est pas la nourriture infecte qui m'aura engraissé plus que de raison. Me voici maintenant dans la



salle de pilotage, mal en point également. Des cadavres gisent un peu partout, me confirmant que finalement je suis un gros chanceux. En passant le traducteur sur les écrans de contrôle, celui-ci me confirme que nous nous sommes bien crashés sur une planète inconnue. Au fond, ça ne peut pas être pire que de passer sa vie dans un cachot de six mètres carrés. Avant de tenter de sortir du rafiot, je décide de passer par l'armurerie. On sait jamais. Surtout qu'il me semble entendre résonner des bruit bizarres dans les coursives. Cool, une armure de combat flambante neuve. Je trouve l'interrupteur pour éteindre le champ de force la protégeant et me voilà doté d'une seconde peau un peu plus résistante.

Unreal s'impose comme le meilleur jeu du genre, indiscutablement.





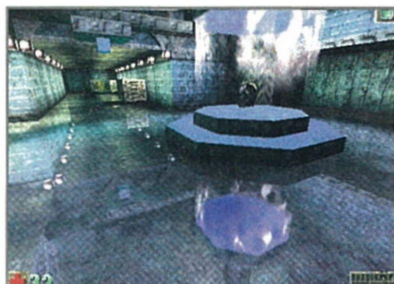
▲ L'éditeur de niveaux d'Unreal est puissant, plutôt ergonomique, mais impraticable avec seulement 32 Mo de Ram.



▲ Le moteur d'Unreal gère les lumières colorées de manière fantastique.



▲ Un petit clin d'œil à Indiana Jones, avec le coup du pont invisible.



▲ Un bel effet de réflexion... mais sous 3Dfx.

Par contre aucune arme à l'horizon, va falloir être méfiant. Direction les soutes, je me souviens qu'il existe une évacuation de secours au fond de la cale. Je croise de nombreux cadavres, dont les blessures me semblent de plus en plus bizarres. C'est alors que j'entends des cris et des coup de feu derrière un sas ! Je ne suis donc pas le seul rescapé ! Je cours vers la source de tout ce fatras, mais le sas refuse de s'ouvrir. Mais qu'est-ce qui passe de l'autre côté ? Les types hurlent de terreur, je vois la lumière des armes passer sous la porte, et cette saloperie qui refuse toujours de s'ouvrir. Merde, merde, merde. Il n'y a plus de cris. La porte s'ouvre enfin, et ce que je vois me glace le sang. Une...chose est penchée sur un type et semble être en train de le bouffer. En m'apercevant, le monstre s'enfuit laissant son macabre repas derrière lui. Il a apparemment décidé qu'il avait assez déjeuné pour le moment. Et moi qui me trouvais malchanceux. Je regarde à peine les cadavres pour aller directement ramasser un gun posé par terre. Je prends quelques munitions au passage, et je me dirige vers la sortie. Je trouve l'écoutille de secours. J'actionne l'ouverture en brisant la glace protégeant l'interrupteur. "En cas d'urgence uniquement", il y a marqué dessus. Tu parles, Charles. Alors que la trappe s'ouvre dans un bruit de fin du monde, je me demande ce que je vais bien pouvoir trouver à l'extérieur. Peur, vous dites ? Mais non... juste un peu réservé quant à mon espérance de vie, c'est tout.

Un monde... irréel

Et voilà. Pour connaître la suite, c'est simple, il vous suffira de jouer. Et croyez-moi, vous allez y jouer à Unreal. Car comme je vous l'annonçais dans l'introduction, ce jeu n'est pas simplement qu'un shoot 3D de plus, uniquement destiné à vous vider de vos frustrations de serial killer raté. Unreal propose en plus une ambiance incroyable digne d'un véritable film de science-fiction. Et pas des plus pourris, j'entends. Cela est tout d'abord dû au fait que vous ne rencontrez pas des ennemis à tous les coins de murs. Ainsi, pas de massacre massif qui transforme l'ambiance glauque d'un jeu en ball-trap dominical à Saint-Plougasse-les-oies. Ici, on fait plutôt dans la progression prudente, on se méfie, on se demande ce qui nous attend dans ces couloirs sombres. De plus, de petits effets scénaristiques ponctuent votre exploration des lieux, comme par exemple la première fois où vous tomberez sur l'un des aliens les plus dangereux de cet endroit. Attention, je raconte. Je me trouve donc dans une mine, dont un des accès était bloqué par un champ d'énergie. Je furète dans les alentours afin de trouver la solution à mon problème, j'explore, je darnaude un peu aussi. Jusqu'à ce que je me retrouve dans un couloir étroit, dans lequel gisent quelques cadavres. Bizarre, je n'ai pourtant rencontré aucun truc hostile. Je continue et au bout de ce couloir se trouvent les deux sources d'énergie alimentant la protection de la porte. Je désactive tout le bordel, et je retourne sur mes pas pour vérifier la bonne ouverture de ladite porte. Je repasse par le couloir des cadavres, mais tout d'un coup des grilles sortent des murs, m'empêchant de passer. Bon. Je retourne sur mes pas, et rebelote, passage condamné ! Et là, les lumières du plafond commencent à s'éteindre une à une, avec un bruit sec genre X-Files. Je décide alors de jeter une fusée éclairante, histoire de ne pas me retrouver complètement dans le noir. C'est alors que j'entends des bruits de pas fonçant sur moi à toute vitesse. Je me retourne et je me retrouve nez à nez avec un Alien qui commence à me lacérer le facial avec rage. Le flare s'éteint et seule la faible lumière rouge dégagée par l'utilisation de mon arme me permet de distinguer son visage haineux (d'ailleurs, il a un faux air de Predator, soit-dit en passant). Ma vie baisse, mes munitions s'épuisent, et l'autre ne tombe toujours pas. Alors qu'il ne me reste que quelques secondes à vivre, la bête s'effondre enfin. Les grilles rentrent dans les murs, la voie est libre, je peux continuer. Et des situations comme ça, Unreal en regorge.

Plus que beau, superbe

Il faut dire que l'environnement visuel est tout simplement superbe. Que ce soit les décors intérieurs ou extérieurs, le graphisme est vraiment fabuleux. Il suffit de se balader quelques secondes dans le premier niveau, le Vortex Rikers, pour s'en rendre compte. Ainsi l'armurerie est dotée d'un sol très brillant sur lequel toute la pièce, vous y compris, se reflète à merveille (3Dfx uniquement). Et en plus vous glissez dessus tellement c'est lustré ! Je vous ai collé la photo quelque part, vous n'aurez qu'à apprécier par vous-même. Les textures ne sont pas en reste, car en plus d'être belles, elles s'avèrent être particulièrement variées. Vous avancez, mais vous n'avez jamais l'impression de voir la même chose. Bien que vous commenciez à jouer dans un décor hi-tech, vous passerez par des endroits aussi éclectiques que la campagne extra-terrestre (il suffira de lever la tête pour admirer les nuages, le soleil et la lune locale), les mines, les châteaux, les temples de prière dédiés à l'eau, les bâtiments de pierre aux sculptures murales impeccables, etc., etc. Et même à l'intérieur d'un niveau, la variété est présente. Les textures changent souvent, les éclairages varient, la topographie est souvent tortueuse, bref, c'est tout sauf répétitif. De plus, des animations d'ambiance sont là pour enfoncer le clou, comme par exemple des câbles électriques qui bougent dans tous les sens en créant des étincelles, un plancher qui se dérobe sous vos pieds, ou bien encore ces luminaires qui se décrochent du plafond devant votre tronche. Un excellent effet de plasma permet d'animer l'eau, la lave ou les cristaux de manière fantastique. Bon, je commence à être à court d'adjectifs, va falloir me pardonner les répétitions. Et puis on est entre nous, bordel. Bien. Sans parler des effets de lumière colorées omniprésents, que ce soit par l'éclairage des pièces ou bien par les rafales de vos armes, irréprochables. Les fusées éclairantes et les lampes torches sont également très bien réalisées. Bref, c'est du tout bon. Toujours au chapitre des

Les autochtones sont vos alliés et vous indiquent les bonnes adresse du coin. ▼

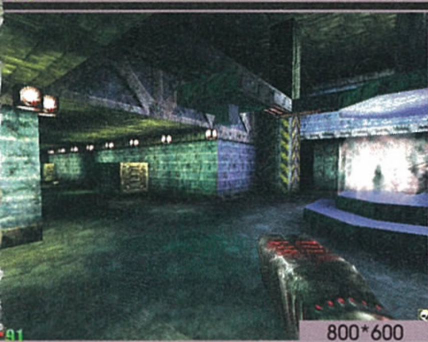


Ze Rezolutions

Si la version 3Dfx est bien la plus belle, les versions Direct3D sont loin d'être ridicules, au contraire. Par contre, les résolutions dépassant le 800*600 font partie du domaine de l'utopie, car l'animation devient saccadée pour rendre le soft jouable. A noter la belle performance du 320*200 qui permettra aux machines les plus faibles de profiter néanmoins d'un graphisme d'excellente facture. Un Pentum 166, doté d'une 3Dfx et de 64 mégas de RAM est la machine idéale pour vraiment profiter de la beauté d'Unreal. Enfin, sachez que seules les machines MMX seront à même d'afficher 65 000 couleurs simultanément à l'écran.











Vous devrez souvent vous interposer entre les Aliens et leurs esclaves.

goodies, il faut citer l'éclairage de l'arme proprement dite en temps réel, variant de manière réaliste en fonction de la source lumineuse. Ces dernières sont effectivement en entièrement en 3D, comme Quake 2, ce qui permettra pour certaines de voir le doigt appuyer vraiment sur la gâchette, pendant que les douilles sont éjectés et rebondissent sur le sol. Puisqu'on parle des armes, leur nombre total s'élève à dix. Chacune d'elles peut s'utiliser de deux manières différentes, la seconde servant généralement à ratisser plus large qu'avec le tir normal. Par contre vos munitions défilent plus vite, à vous de faire gaffe donc. Vous disposez d'armes plus ou moins classiques, mais cependant assez équilibrées entre elles. Par exemple le lance-grenades à cinq canons est dévastateur, mais la fréquence de tir est plutôt faible. C'est pourquoi il vaudra mieux quelquefois utiliser une mitrailleuse moins puissante mais plus pratique. Plus exotique, le lanceur de shurikens fait rebondir ces derniers contre les parois, ou bien le "lance-slim" envoie des espèce de mines biologiques qui se collent sur les murs et explosent au passage de l'ennemi. Un fusil de précision vous permet également de tuer vos adversaires avec une ou deux balles, mais il reste réservé aux cibles qui ne vous ont pas encore repéré. Je vous invite à consulter le booklet pour avoir plus de détails. Pour ce qui est du graphisme des monstres et autres autochtones, cela sent également le dépaysement à plein nez. Et que je te mets quatre bras à celui là, et que je te fous des dreadlocks sur la tête de celui-ci. Les textures sont, quelle surprise, nickel, et franchement ce n'est pas faire de l'enthousiasme excessif que de dire qu'elles possèdent zéro défaut. Les ennemis ne sont pas angulaires pour un sou, il n'y a pas un pixel qui dépasse, et l'ensemble intègre des détails visuels qui tuent (par exemple, on voit des tatouages sur le visage des héros). C'est vraiment impeccable. Digital Extremes a vraiment tout fait pour que vous vous y croyez, et le résultat est largement atteint. Au moins on voit où sont passés les trois ans de développement. C'est pas comme d'autres.

Réalisation de maçon

Je vous rappelle que le moteur d'Unreal est totalement nouveau, et qu'il ne s'agit pas d'une repompe d'un moteur existant. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que le résultat est probant. Reconnaissant à la fois la 3Dfx en natif et les cartes Direct 3D, le moteur tourne relativement bien sur des machines modestes, à la condition que vous possédiez l'une de ces cartes accélératrices et 64 mégas de RAM. Euh bon, c'est pas super modeste tout ça. En fait le jeu tourne correctement sur un Pentium 166 dès lors que vous possédez une 3Dfx. L'animation est certes un poil saccadée, mais le soft reste tout à fait jouable. Si vous ne disposez que de 32 mégas de RAM, ce n'est pas la fin du monde, mais attendez-vous à des ralentissements importants lors des fréquents accès au disque dur. Cela est particulièrement pénible lorsque que vous vous trouvez dans de grandes pièces possédant de nombreuses textures. Mais comme le disait Iansolo dans sa preview du mois dernier, "au prix où est la RAM", on ne peut plus vraiment dire que soixante quatre megas soient un luxe inaccessible. On peut même dire que c'est presque devenu un minimum syndical par les temps qui courent. Et comme Unreal en vaut la peine, ça peut vous donner une bonne raison de sauter le pas. Mais je suis d'accord avec vous, c' est halucinant, 64 Mo. Ouais. Par contre les temps de chargement entre les niveaux sont d'une longueur extrême, blindés de mémoire ou pas. Pour ce qui concerne Direct3D, les performances dépendront bien évidemment de votre carte. Sur une Permedia II (la carte utilisée pour le test), il est possible de pousser la résolution jusqu'en 1280*1024. Autant vous dire tout de suite que même sur un Pentium II cadencé à 300 MHz, il est inutile d'espérer avoir quelque chose de jouable. C'est relativement rapide jusqu'en 800*600 (avec le PII), mais au-dessus ça devient une autre paire de manches. Bien évidemment le graphisme est moins impressionnant qu'avec la 3Dfx, mais il garde néanmoins tout son charme. C'est toujours aussi joli, mais bon, les pixels sont de la partie et les effets de lissage ou de réflexion lumineuse se sont fait la malle. C'est, à résolution égale (640*480), moins rapide et moins fluide, qu'on se le dise. Bien que le moteur d'Unreal accepte de tourner sans accélération hardware, il est clair qu'à partir du 640*480, il n'y aura de salut que pour les machines les plus puissantes. Mais d'un autre côté, il est rare de voir aujourd'hui une machine récente ne pas disposer, au minimum, d'une carte 3D. Bah comme ca, le problème est réglé une fois pour toute. Et pourtant même l'antique 320*200 reste agréable à regarder, ce qui est un joli tour de force. Décidément, Unreal n'est pas un soft comme les autres. Au fait, seuls les processeurs compatibles MMX pourront afficher 65 000 couleurs à l'écran. Les autres devront se contenter d'une palette 16 bits, la différence étant nettement perceptible.



"Mieux vaut un PII qu'un 286" (Kant, fin 82)

Jusqu'ici le tableau semble idyllique, c'est louche, on n'est pas habitué. Alors puisqu'il faut bien trouver quelques défauts à ce petit bijou, on va vous livrer le peu de choses que nous avons trouvées. Le premier reproche concerne des bugs de déplacement et quelques tests de collision. Il m'est ainsi arrivé de rester bloqué à certains endroits, sans aucune autre possibilité que de relancer une partie. De même, je suis resté scotché comme un con devant une vitre indestructible pendant plus d'une heure, avant de comprendre qu'elle ne se brisait pas en raison d'un bug. Dommage, car derrière la vitre se trouvait l'interrupteur me permettant de poursuivre ma progression. Mais pour être honnête, je dois dire que nous ne disposons que d'une bêta et non pas de la version finale. Ceci explique sûrement cela, mais comme on n'est jamais trop prudent, je préfère vous en parler. Ce genre de problème ne m'est arrivé que trois ou quatre fois pendant le test, pour vous donner une idée. Le second défaut est moins grave et concerne plus particulièrement le gameplay. La progression est ainsi très linéaire, et il est impossible de revenir sur ses pas pour éventuellement revisiter un précédant niveau. De plus, il n'existe pas de pièces secrètes à proprement parler, exceptées celles que vous indiquent les autochtones. Ou alors si elles existent, autant pour moi, mais ce n'est pas faute de les avoir cherchées. Pas de carte pour se repérer non plus, ce qui est handicapant pour certains niveaux particulièrement vastes. A noter également l'absence d'impacts de balles sur les murs. Bref, vous voyez qu'au fond ce n'est pas bien méchant, on a vu pire.

Let's talk about gameplay

En plus de son ambiance et de sa réalisation d'enfer, Unreal propose une intelligence artificielle des monstres plutôt sympa. S'ils ont tous le comportement basique du "moi vois, moi tue", ils peuvent cependant faire preuve d'initiative et vous en faire salement baver. Il n'est ainsi pas rare de les voir éviter vos tirs en faisant des roulades, ou bien encore de tenter de vous coincer contre un mur afin de vous priver de toute possibilité de fuite. Si vous ne faites pas trop de bruit en tirant dans tous les sens, il se peut même que vous arriviez dans le dos d'un stremon sans que ce dernier vous entende. Une bonne rafale dans la nuque, et le tour est joué. Mais ces salauds sont aussi capables de fourberies, dans le sens où ils peuvent unir leurs efforts pour vous tuer en coordonnant leur attaque. Ils peuvent également tenter de fuir en rameutant des renforts s'ils sont trop blessés ou à court de munitions. Il peut également être



Les niveaux spéciaux pour le jeu en multi sont bien foutus. Les bots sont bien balèzes également.

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 166 32 MO** ■ EDITEUR **EPIC MEGAGAMES & GT INTERACTIVE** ■ DÉVELOPPEUR **DIGITAL EXTREMES** ■ TEXTE ET VOIX **VO**

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	ILLIMITÉ
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	ILLIMITÉ



▲ Les interrupteurs sont légion et leur recherche constitue l'essentiel des énigmes à résoudre.



▲ Les douilles vides s'éjectent et retombent sur le sol avec un bruit métallique.

TIPS TECHNIQUE

Si ce n'est pas déjà le cas, je vous invite à passer à 64 mégas de RAM. Le soft en a vraiment besoin pour vous offrir un confort de jeu optimum.

TIPS JEU

La précipitation n'est pas une bonne chose pour jouer à Unreal. Mieux vaut progresser avec prudence si vous voulez faire de vieux os. Et puis le chargement des sauvegardes est tellement long, qu'on gagne vraiment à jouer finement.

amusant d'attirer un ennemi dans un piège pour l'achever plus rapidement. Les bidons explosifs sont une recette classique, mais il y en a d'autres, comme ce pont surplombant la lave dont vous pouvez faire disparaître le plancher à distance. Pas besoin de vous faire un dessin. Comme vous le découvrirez par vous-même en cours de partie, les habitants de cette planète ne sont pas vos ennemis, les véritables agresseurs étant tout simplement des colonisateurs. De ce fait, les pauvres bougres ne demandent qu'à vous aider, et vous aurez donc tout intérêt à les protéger de leurs bourreaux. Concrètement parlant, vous devrez souvent vous interposer entre les Aliens et leurs esclaves, avant que ces derniers ne se fassent massacrer la tronche, vous privant par la même occasion de bonus potentiels. En quand je dis massacrer, c'est bien le mot, car les corps peuvent exploser en mille morceaux si l'attaque est trop sévère. Vous verrez alors des bras, des jambes ou des organes éparpillés un peu partout sur le sol ou à la surface de l'eau. Tiens, ça me fait penser qu'Unreal gère la gravité, dans le sens ou "tout corps plongé dans l'eau subit une poussée de bas en haut, etc.". Ainsi, si vous explosez une caisse tout au fond de l'eau, les débris de cette dernière remonteront flotter à la surface. Autre truc marrant, supposons que vous tiriez sur un poisson et que celui ci sort de l'eau sous l'impact, vous le verrez mourir d'asphyxie sur le sol. Bien que la plupart des objets destructibles servent à révéler des munitions ou de la vie, il vous est possible d'en déplacer certains (principalement des caisses), afin de pouvoir accéder à des endroits normalement inaccessibles. Ainsi, avant de les détruire sans réfléchir, vérifiez bien qu'elles ne puissent être d'aucune utilité. Pour finir, il me reste à vous parler du genre de pièges qui vous attend dans l'univers d'Unreal. Je vous ai parlé de l'embuscade du couloir, mais il en existe bien d'autres. En vrac, je vous citerai les ponts en bois qui s'effondrent sous votre poids, les ventilateurs géant qui vous attirent et vous transforment en viande hachée, les pieux géants qui tombent du plafond à votre passage, ou bien encore les classiques fléchettes qui partent du mur à vitesse grand V. Pas super original certes, mais toujours efficace.

Le meilleur des meilleurs

Le mode multijoueur d'Unreal permet de jouer aussi bien en réseau local que sur Internet. Normal. Par contre, ce qui est moins banal, c'est que le nombre de joueurs n'est théoriquement pas limité. Ainsi, seule la puissance de la machine faisant office de serveur rentrera en compte dans le choix du nombre de joueurs maximum. Autre originalité, la possibilité de changer de serveur directement à partir d'une partie en cours. Il suffit que le joueur désirant "hoster" dépose une sorte de téléporteur et le tour est joué. Pour le reste, vous retrouvez les habituels deathmatch et autre capture the flag, sans oublier le mode coopératif. Quatorze niveaux uniquement dédiés au multijoueur sont ainsi présents, et ma foi ils sont plutôt bien adaptés aux différents types de partie. Il y en a des grands, des petits, des simplistes, bref, tout le monde devrait pouvoir y trouver son compte surtout s'ils sont aussi beaux que les niveaux solo. La bêta refusant absolument de lancer une vraie partie multi, entre humains, il a été cependant possible de tester les bots. Les bots, ce sont des adversaires non humains contrôlés par une intelligence artificielle plutôt agressive. Au niveau de la difficulté, il faudra vraiment vous démener pour arriver à triompher. En tout cas leur niveau est tout à fait suffisant pour s'entraîner tranquillement car on a vraiment l'impression de jouer contre de vrais types. C'est excellent de les voir s'étriper entre eux, alors que vous attendez tranquillement dans un coin. De plus, on peut voir exactement quelle arme ils utilisent à chaque instant, cette dernière étant modélisée à leur bras gauche ou droit (vous pourrez également choisir de porter l'arme à gauche ou à droite). Par contre les bots utilisent pas mal de ressources en terme de puissance de calcul, il ne faudra donc pas abuser sur leur nombre pour que cela reste jouable (32 bots étant le maximum). Pour en finir avec le sujet, chaque joueur pourra choisir son personnage entre un homme et un femme, sans parler de la possibilité de modifier son apparence grâce à UnrealED, l'éditeur de niveaux fournit avec le jeu. Ce dernier demande au minimum 32 mégas de mémoire pour daigner se lancer, mais dans ce cas son utilisation reste un véritable calvaire. En fait, 128 mégas sera la configuration idéale pour ceux qui voudront réellement utiliser l'éditeur. Véritable usine à gaz, il s'avère néanmoins assez ergonomique et relativement "intuitif". Le reste n'est qu'une question d'imagination et de talent. Voilà, c'est la fin du test car j'ai une pizza qui m'attend, et comme on dit justement, la pizza, ça n'attend pas. J'espère vous avoir communiqué mon enthousiasme, car Unreal m'a littéralement subjugué. Pour moi, ce soft est tout simplement le meilleur shoot 3D disponible actuellement, mais attention, la future concurrence s'annonce redoutable (SIN, Daikatana, Half-Life, Blood 2, Duke Forever, etc.).

Fishbone

▼ Hé, hé, une bonne rafale dans le dos et on en parle plus.



Les shurikens rebondissent plusieurs fois contre les parois avant de disparaître. ▼



+ L'ambiance que dégage Unreal est incomparable.
+ Des niveaux particulièrement variés.
+ Un graphisme et une réalisation magnifiques.
- Les temps de chargement exaspérants.
- Certains bugs de déplacement (sur la version bêta).
- Pas de carte pour se repérer.

EN DEUX MOTS

Unreal a réussi à se démarquer de la concurrence grâce à sa beauté, sa réalisation et surtout son ambiance. Pour peu que vous possédiez une 3Dfx, c'est l'immersion totale ! Incontestablement le meilleur du genre à l'heure actuelle.





Si c'est pas malheureux quand même ! Devenir le maître du monde et en être réduit à écraser les beaufs avec son gros camion. Billou est de retour avec Monster Truck Madness 2. En avant les péquenots !

Monster Truck Madness 2

Arcade/simulation pour joueurs débutants - PC CD-Rom



Robertaaaa ! Robertaaaa ! Va vite m'chercher mon fusil, crévin diou d'bœuf ! Y a les cinglés qui reviennent avec leurs gros camions.

- Non mais, t'es en train de péter les plombs, Maurizio. T'es complètement d'équerre ou quoi ? Tu sais bien que j'regarde mon feuilleton. Ton fusil, t'as qu'à aller te le chercher toi-même.
- Mais, mais, ma petite caille adorée, y vont encore tout saloper dans la ferme et les cochons sont même pas rentrés.
- Rien à battre de tes cochons, gros porc. T'as qu'à aller leur distribuer des bourre-pifs à tous ces malfaisants. Moi je bouge pas de la télé. Y a Rolando qui va expliquer les bienfaits des 35 heures à une balladurienne ouverte aux débats d'idées. J'veux pas rater ça. Demande à Muriella…
- Mais Roberta, tu sais bien que Muriella est allée se faire faire une greffe de moquette pectorale à la clinique Demis Roussos. Et puis tu sais combien je suis attaché à mes porcs.
- Écoute Maurizio, tes cochons, tout le monde s'en fout. Alors tu me lâches la grappe et tu me laisses mater la télé tranquille ou, je te préviens, je pars dans le Golfe.



Une bien étrange Monster Truck Party

Depuis que Billou est revenu avec ses gros boudins, rien ne va plus à Guatapalta City, province de Mexico. Des hordes d'Américains prétentieux labourent les terres des porcheries Ramon Perez et, pour Maurizio, Roberta et Muriella, la vie est devenue un enfer. Mais, mais… je m'aperçois que je vous ai parlé de la caractéristique madness mais pas des Monster Trucks. Ces véhicules avenants disposent d'une large ribambelle d'atouts en leur faveur. En plus de faire fantasmer le motard moyen, toujours à l'affût de nouveaux moyens d'écrabouiller les caisseux agressifs, ces drôles d'engins sont équipés de roues géantes au moins aussi hautes qu'un homme, ou bien dix nains de jardin empilés. Développés à l'origine par Bill Clinton pour échapper à Paula Jones, les Monster Trucks, également appelés burnosaures, répondent aux doux noms de Bigfoot® ou Grave Digger®. MTM, second du nom, va nous confier les clefs de 9 nouveaux trucks qui viennent s'ajouter aux 11 véhicules du premier volet, tous tirés du championnat local, le WCW.









▲ Les décos des trucks correspondent aux véritables modèles en compétition outre-Atlantique.





▲ Pour afficher autant de véhicules à la fois, il vous faudra une config de riche, PII minimum.



▲ Les effets météo sont particulièrement réussis.

Une ambiance furieusement country

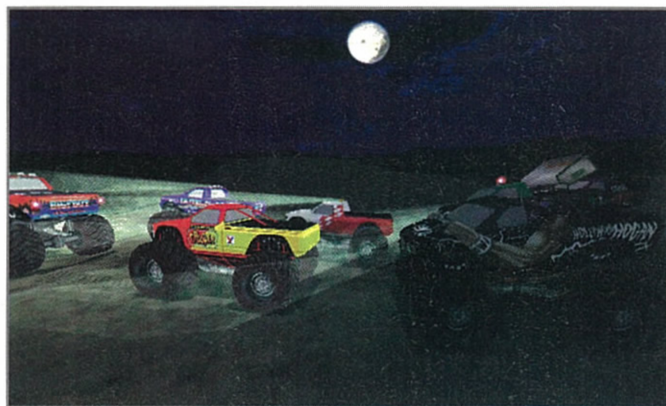
Bon, MTM 1 nous avait moyennement plu. Faut dire qu'à l'époque, les cartes accélérées n'étaient pas très répandues et ça ramait sec sous Direct 3D. Hop, je branche mon volant Thrustmaster Grand Prix 1 et je lance la bête. Par rapport à toutes les simulations de Nascar, l'avantage de MTM 2 est de ne pas nous contraindre à suivre la route. Il suffit de passer les portes de check-points dans le bon ordre et, pour le reste, rien n'empêche de faire du tout-terrain, d'escalader les pentes et de se retourner comme une crêpe dans les ravins. Il y a onze nouveaux circuits (on peut importer les circuits du premier, la belle affaire) dont quatre de type rallye et trois autres de type rumble. Le rumble est une sorte de discipline "roi de la montagne" accessible uniquement en réseau. Etrangement, le soft n'offre pas de mode championnat. On dispute donc chaque course indépendamment, ce qui n'est pas fait pour nous motiver.

Quand est-ce que vous nous le faites fluide, M'sieur Billou ?

MTM 1 était lent, MTM 2 n'est pas super fluide. Comme quoi, ils ont de la suite dans les idées. Je l'ai pourtant testé sur un K6-200 (de nouveau pauvre) avec une carte 3Dfx. Descendre le niveau de détail et supprimer les babioles habituelles (lens-flare, fumée, réflexions, ombres, lissage...) n'arrange rien sauf que, en plus, ça devient très moche. Le plus agaçant se situe au niveau des ralentissements intempestifs qui se manifestent en changeant de zone sur le circuit et quand vous choisissez de courir contre plus de trois concurrents. Remarquez, connaissant Billou, y doit bien avoir envie de nous les fourguer, les Pentium II. Le programme est effectivement prévu pour gérer le double et même le triple buffering pour peu que votre machine dispose d'un bus AGP. On peut quand même relever une modélisation assez fouillée des trucks et des terrains ainsi que de beaux effets de réflexion dans l'eau. L'adhérence varie aussi en fonction du revêtement : herbe, boue, bitume. Plus impressionnant : il est possible d'effectuer chaque course sous n'importe quelles conditions météo, et elles sont variées (temps clair, pluie, brouillard, neige...) et même rouler de nuit.

Ben finalement...

Je me suis rapidement lassé de ce Monster Truck Madness 2. Il existe tellement de jeux de bagnoles que l'aspect gros boudins devient un peu accessoire. Trois niveaux de difficulté sont proposés.





■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO 110 MO DISQUE LIBRE
CD-ROM X 4 ■ EDITEUR MICROSOFT
■ DÉV TERMINAL REALITY ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	oui
INTERNET SERVEUR	8
INTERNET IP	8



▲ Avant de disputer une course, vous pourrez paramétrer le nombre de tours.













En rookie, c'est une véritable promenade de santé. Trop facile, pas drôle, chiant. En passant en intermediate ou professional, le grip des roues diminue largement et les trucks commencent à glisser, c'est mieux. Mais la sensation de conduite reste "spongieuse". Remarquez, j'ai jamais conduit un Monster Truck, alors... L'impression de vitesse est inexistante, ce qui correspond probablement à la réalité. Pour mieux ressentir le comportement des trucks, il est juste obligatoire d'aller faire un tour au garage. Dans cet écran vous attendent trois types de réglages de pneus, de suspensions et un dosage de la puissance moteur pouvant être répartie entre la vitesse de pointe ou l'accélération. Avec une suspension plus dure, les trucks auront beaucoup plus tendance à se retourner. Ce qui nous mène à la dernière constatation : où est passé le fun, crévin diou ? Les trucks de MTM 2 sont déformables comme les caisses de Destruction Derby ou d'Interstate. Mais à moins de jouer avec des potes en réseau, il n'y a pratiquement pas de bastons en course. Y z'ont aussi viré les concours de saut et d'écrasage de deuches qu'il y avait dans MTM 1. Je vais encore passer pour un vieux con, mais où sont passés les Buggy Boy et autres Big Red Racing ? On savait s'amuser à l'époque.

Iansolo

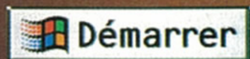
+ Les différentes conditions météo pour chaque course.
+ Marrant en réseau.
- Peu de sensations.
- Les décors ne sont pas très beaux.
- IA des pilotes pas assez agressive.

EN DEUX MOTS

Microsoft nous sert une simulation de Monster Truck qui manque un peu de mordant, de rentre-dedans... pour tout dire de "madness". Le jeu recquiert aussi une grosse config pour être parfaitement fluide (PII, carte accélérée). S'il s'avère plus distrayant en réseau qu'en solo, les habitués des courses auto vont quand même se lasser rapidement.

TECHN.	DESIGN	INTÉRET EN SOLO	INTÉRET EN RESEAU
75	70	70	80

Prêt ?



SIDEWINDER
Force Feedback Pro



Recommandé pour :

Microsoft Cart Precision Racing

Microsoft Flight Simulator 98

Flight Unlimited 2

Forsaken

Incoming

I-War

Redline Racer

Prenez vos précautions avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro.
Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédia. **Quand vous l'aurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.**

Offre de lancement : SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstate 76.



Microsoft

Jusqu'où irez-vous ?™ www.microsoft.com/france/chezvous/

Les Américains repartent en guerre pour gagner les batailles qu'ils n'ont jamais pu livrer. Après ça, on traitera les Français de revanchards !







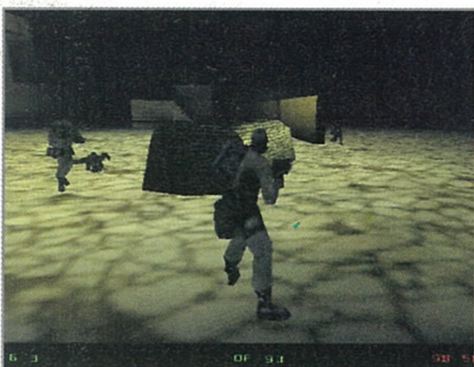
Special Ops

Action pour tout joueur - PC CD-Rom



▲ Certaines missions vous demandent en dernier lieu de rallier un site de récupération. C'est alors la croix et la bannière pour vous diriger à la boussole et pour trouver l'hélico qui vous ramènera chez vous.

Les Américains n'aiment pas perdre, c'est bien connu. Souvenez-vous de l'histoire, il y a quelques années, de l'avion espion se baladant au-dessus de l'URSS qui s'était fait descendre. Les Américains avaient perdu la face quand leurs menées espionnites avaient été dévoilées au monde entier (de Gaulle avait bien raison de se méfier d'eux). Alors ne soyez pas surpris de découvrir le but du premier niveau de Special Ops : il consiste à récupérer, de nuit, les données de l'avion espion en plein empire russe. Tous les niveaux sont de ce calibre, chacun évoluant dans un environnement différent. Special Ops vous propose ainsi de remplir une vingtaine de missions. Vos hommes se limitent à une équipe de deux personnes issue du 2e bataillon des Rangers.



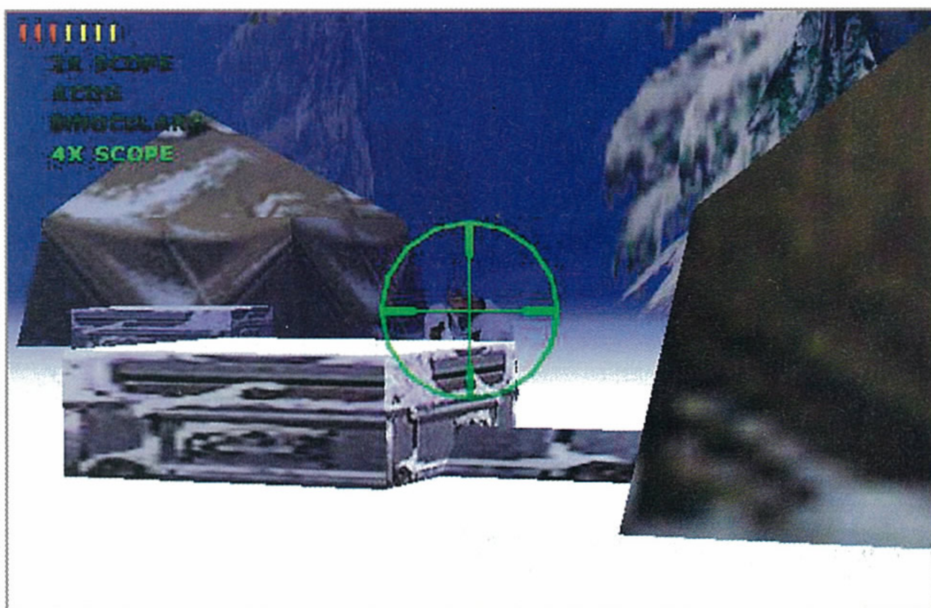
Deux soldats pour une course contre la montre

En début de mission, il s'agit de choisir un homme parmi plusieurs proposés. Vous en animez un tandis que l'ordinateur se charge d'en diriger un second. Durant la mission, vous passez grâce à une simple touche de l'un à l'autre pour optimiser l'utilisation de sa spécificité (comme c'est bien dit, je m'épate !). D'autres touches permettent de donner de simples ordres à votre coéquipier pour construire vos attaques. Qu'on se le dise, ce jeu ne peut pas être qualifié de simple shoot. Certes remplir votre mission consiste en grande partie à tirer sur tout ce qui bouge, mais pour parvenir à l'objectif, vous devez aussi faire marcher votre tête pour éviter les regroupements ennemis.

Toutefois, ne vous attendez pas à agrandir en route votre groupe d'attaque. Les créateurs du jeu se sont limités à deux hommes durant toute la durée de la partie, afin d'éviter d'embrouiller les gens avec de multiples ordres (qui ne sont pourtant guère nombreux). Les missions, minutées, promettent un jeu au rythme effréné. Pas question de folâtrer avec la population locale. Ici, vous évoluez dans un environnement militaire hautement réaliste et aseptisé, d'où



▲ Plusieurs vues existent. Vue de dessus ou vue tournante, seule l'utilisation des optiques de votre équipement vous permet de voir en vue subjective.



▲ Admirez la finesse du grain. Agrandie deux ou quatre fois, l'image ne bouge pas et les mouvements de l'ennemi ne provoquent aucun ralentissement.

Insatisfaits de leur armement de base, vos hommes s'enrichissent sur le dos de l'ennemi.

Un descriptif de la mission vous permet d'avoir un aperçu des objectifs à atteindre. Ce sont les seules indications que vous obtiendrez. Aucune carte n'est disponible. ▼





les cerfs eux-mêmes sont exclus (fini la chasse aux gazelles, Bob !). Pendant cette course contre la montre pour buter les ennemis gênants, vous n'aurez pas le temps de visiter la région.

Des ennemis hargneux

Triste observation : l'intelligence artificielle est loin d'être au point. Les ennemis sont très présents et se défendent bien de vos menées. Ils se planquent derrière des caisses, évitent vos balles par des roulades, plongent ou s'accroupissent derrière les buissons pour mieux vous allumer. Par contre, votre coéquipier, quelle moule ! Pour le bouger, vous aurez intérêt à répéter deux, trois fois votre ordre. Quand il ne se casse pas la gueule dans un canyon, il court comme un lapin autour de vous tant que vous ne le reprenez pas en main. Enfin, les différents ordres vous permettent tout de même d'attaquer sur deux fronts, mais il vaut mieux guider vos unités l'une après l'autre. Partez du principe que le perso géré par la machine ne dispose que d'un demi-cerveau, vous vous en sortirez mieux. Chose plus gênante, quand vous courez, impossible de tirer. Vous devez vous immobiliser. Les tirs se verrouillent automatiquement sur la cible la plus proche. Si par malheur un ennemi est très proche de vous mais hors de votre champ de vision, et un autre plus loin mais dans votre champ de vision, ni une ni deux, votre tir se bloque sur l'ennemi le plus près. Enfin comme dit Bob, on ne sait pas ce qui se passe vraiment dans la tête d'un commando...

Une médaille pour un peu de sang

Les combats sont durs, très durs. Les adversaires sont nombreux, les missions difficiles mais mon Dieu comme c'est bon d'en chier ! Le minutage vous force à vous cantonner au but essentiel de votre mission : vous préoccuper des ennemis qui vous touchent. Vos hommes débutent avec un armement de base et comme de vrais commandos américains, ils s'enrichissent sur le dos de l'ennemi. Dès la mort de l'un d'entre eux, vous devez vous précipiter sur son corps pour récupérer son matos avant qu'il ne disparaisse. Car dans l'air, des millions de minuscules microbes, style enzymes voraces, les désagrègent rapido, équipement compris. Je n'ai encore jamais vu ça dans un champ de bataille réel ; mais c'est vrai, je ne me suis jamais promenée sur un champ de bataille. Les combats restent très softs : vous tuez où



Les missions, minutées, promettent un jeu au rythme effréné.

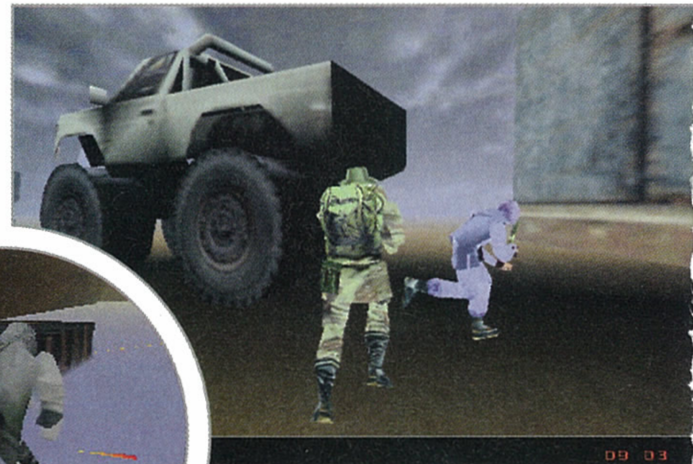












▲ *Certaines opérations vous demandent de détruire des véhicules pour avoir le champ libre plus tard, ou tout simplement pour éviter d'avoir trop d'ennemis sur le dos. Ce n'est pas vraiment obligatoire pour réussir la mission, mais ça la facilite grandement.*

Les décors vous immergent dans le trip d'une mission de seals.





vous êtes tué sans tâche (NDRC : Et un combat hard, ça donne quoi ? Ça tâche ?). Vous rampez un peu, le temps de voir votre vie défiler mais sans traces sanguinolentes, donc. Vos ennemis varient en fonction des niveaux : Russes, véhicules, nains de jardin, baron de la drogue ou terroristes, vous devrez tous les défaire pour mériter votre médaille. Car votre réussite vous délivre des médailles de plus en plus importantes. Ah, se faire épingler sur la poitrine cet objet presque sacré, comme c'est excitant et surtout gratifiant ! Mais avant la récompense, vous avez quand même dû vous coltiner une campagne pas piquée des vers, sans carte, avec juste une boussole pour vous aider. Alors, hein, vous la méritez !

Au pays des seals

Maintenant, parlons de la partie déplaisante du test. L'installation vous propose software ou 3Dfx. La version software est imbitable - excusez le mot - mais franchement, vu sa qualité il valait mieux ne pas la proposer. La version 3Dfx est pratiquement bien maîtrisée. Oui, je dis pratiquement car quelques bugs traînent ici et là. Par exemple, le grillage ne laisse pas passer les balles, les accidents du terrain ont la fâcheuse habitude de bloquer la visibilité. En revanche, le graphisme est au top avec des explosions bien rendues. Les décors vous immergent complètement dans le trip d'une mission de seals (les soldats d'élites américains ayant pour mission d'opérer en milieu ennemi pour des opérations navales, aériennes et terrestres). La modélisation des unités reste incomparable. Une recherche documentaire approfondie a permis de rassembler toutes les informations sur les armements et les équipements utilisés. Les soldats ont été modélisés par rapport à de véritables soldats en entraînement. Le résultat est d'une finesse incontestable et permet non seulement d'apprécier les détails des équipements et des unités, mais aussi des mouvements très naturels sans à-coup. Les bruitages collent parfaitement au jeu. On se croirait sur un vrai champ de bataille.

L'interface est sommaire. Les sauvegardes s'effectuent automatiquement en fin de mission. Il est impossible de sauver pendant. Les unités se dirigent au clavier sans possibilité de configurer les touches. La souris s'utilise en complément du clavier, uniquement pour viser ou regarder en mode binoculaire. L'inventaire apparaît en surimpression de l'écran, tandis que les combats se déroulent en temps réel. Un patch pour Voodoo2 et OpenGL devrait voir le jour ainsi qu'un autre pour le mode multi-

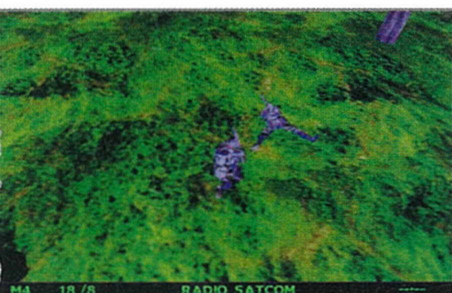
Des Rangers au goût de Seals



Certes, dans ce jeu vous êtes censé être du régiment des Rangers. Mais les missions s'apparentent plus à celles proposées aux Seals. Ces unités ont été formées en 1961, lorsqu'un besoin complémentaire d'hommes, capables de missions éclair derrière les lignes ennemies, s'est fait sentir. Leurs premières opérations se sont déroulées au Vietnam, dans le delta du Mékong où leur rôle était de détruire les installations ennemies et de ramener un maximum d'informations. Ils participèrent par la suite à l'opération Phoenix, opération de renseignement et de contre-guérilla au Vietnam. Le film "Navy Seal" avec Charly Scheen et le très connu Ichs d'Alien 2 lui rendent hommage.







TIPS TECHNIQUE

Pour télécharger des patches ou avoir des infos sur le jeu, voilà des sites sur lesquels vous brancher. Attention, il s'agit uniquement de sites américains :
http://www.zombie.com
http://www.specops.org

joueur à la fin de l'année. Car - et c'est bien son principal défaut - le mode multijoueur a été complètement mis de côté. Pourtant, jouer avec un coéquipier humain aurait permis au jeu de s'exprimer pleinement. Les programmeurs sont en train de travailler sur un éditeur qui devrait vous permettre de créer vos missions. On ne sait pas encore s'il sera disponible sur le Net gratuitement ou en vente sur CD.

De l'adrénaline dans le clavier

Malgré ses petites imperfections, Special Ops sait se faire apprécier. Zombie nous avait déjà sorti un soft de bonne qualité avec sa simulation de tank, Spearhead. Il confirme ses capacités avec ce dernier produit créé en coopération avec les militaires. Allumer avec son SSG une silhouette dans la brume, poser un pain de plastic sous un blindé léger pour admirer les reflets de l'explosion sur la neige ou tout simplement écouter le doux bruit des corps tombant sur le sol, tout cela est un plaisir rare (tant que ça reste virtuel, hein). À quand le Special Ops 2 ?

Kika







Armement réglementaire des Navy Seals



Vous partez avec un équipement de base, mais durant la mission il peut évoluer en fonction des armes que vous trouvez sur le corps des ennemis ou dans les caches. Toutes ne sont pas utilisées par les véritables Navy Seals. Certaines sont même totalement imaginaires comme le G11, arme futuriste, construit seulement à environ 1 000 exemplaires. Les photos vous montrent l'armement règlementaire des Navy Seals.



FUSILS D'ASSAUT
Vous avez le M4 et l'AK74, sur lesquels vous pouvez monter toutes les lunettes.

MITRAILLEUSES
La M249 (conçue par nos amis belges), la M60 et la RPK, toutes compatibles avec les jumelles et l'ACOG.

MITRAILLETTE
H&K MP5, jumelles et ACOG seulement.

LANCE-GRENADES
M203 (vu dans la scène du restaurant dans «Nikita» quand elle essaie de fuir par la cuisine), jumelles et ACOG.

FUSILS DE SNIPER
SSG et BMP50, compatibles avec tous les optiques.

LANCE-ROQUETTES
AT4 et RPG7, jumelle et ACOG.

FUSIL À POMPE
Ithica 37, jumelle et ACOG.

SPÉCIAL
G11 (fusil d'assaut expérimental allemand), compatible avec tous les optiques.

OPTIQUES
Plusieurs optiques sont à votre disposition. Ils sont accessibles par un sous-menu.
Vous avez ainsi des lunettes de visée, l'une agrandissant 2 x, l'autre 4 x.

L'ACOG
ce sont de simples lunettes de tir offrant, grâce à un filtre orange, un meilleur contraste. Les jumelles agrandissent 4 x.

L'AN/PVS-7B
Une lunette de visée agrandissant 4 x et offrant la vision nocturne tandis que l'AN/PAS-13 est une lunette thermique agrandissant 4 x.

- \+ Les bruitages excellents.
- \+ Les missions très réalistes.
- \+ Les situations couvrant toute la gamme des interventions.
- \- Pas de niveau multijoueur.
- \- L'intelligence artificielle inégale.

EN DEUX MOTS

Action avant tout, Special Ops vous offre un binôme du 2e Régiment des Rangers pour remplir des missions délicates sur tous les points chauds de la planète. Il s'inspire ainsi directement des célèbres unités américaines, les Navy Seals. Très réaliste du point de vue armement et équipement, le jeu possède quelques imperfections qui l'empêchent de devenir un grand soft mais... rien n'est parfait.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
71	83	85

DUNLOP

COOL MAN*

*HOMME FRAIS

4 revêtements pour 13 courts différents.

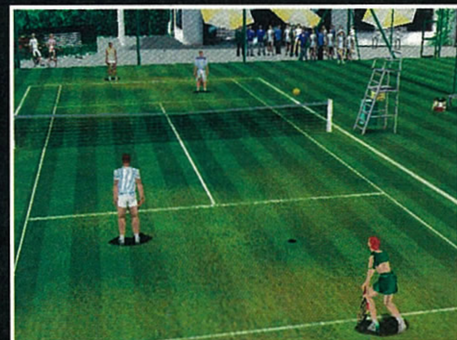
Un mode entraînement
pour perfectionner tous vos coups.

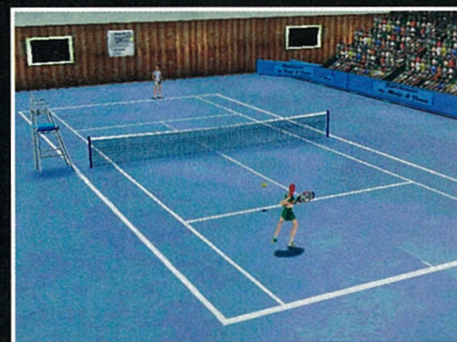
200 adversaires virtuels à affronter.

Des tournois accueillant jusqu'à 32 joueurs.

Une saison entière de tournois
à disputer sur Internet.

Un classement mondial actualisé
après chaque match.







YANNICK NOAH 3
Great Courts

LA MEILLEURE SIMULATION DE TENNIS SUR PC

COMPATIBLES PC magazine



http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft



Quand Infogrames revisite Gauntlet avec l'aide d'une petite boîte de développement française, le résultat donne un jeu qui ne manque pas d'attraits.





Hexplore

Action/Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Le plan peut être d'une grande utilité pour deviner des passages vers des endroits bien dissimulés.

Infogrames a prévu une véritable campagne de séduction pour faire aimer son jeu à la rédaction : restaurants, vins, voyages à Tahiti et même une épée grandeur nature dans le plus pur style heroic-fantasy. Tout y est passé. Non, je plaisante, ils ont seulement offert l'épée (s'ils avaient su jusqu'à quel point j'étais vénale, peut-être m'auraient-ils proposé le voyage...). Pourtant, question promotion, leur produit se suffit largement à lui-même. L'interface, extrêmement simple, s'impose à côté des aspects aventure et combats du jeu. Eh oui, Hexplore n'est pas un jeu de rôles. Certes, le principe est étrangement similaire : personnages évoluant en fonction de l'expérience acquise lors d'affrontements, et monde fantastique moyenâgeux... Mais il se distingue par son caractère arbitraire, en ce qui concerne la constitution de votre équipe. Vous débutez avec un aventurier (si si !). Très vite, un archer puis un guerrier et un magicien vont se joindre à vous. Les quatre types sont ainsi définis, sans que vous puissiez agir sur une seule de leurs caractéristiques. Au fil des chapitres, leurs points de vie et leur intelligence s'accroissent dès l'apparition de nouveaux monstres, de plus en plus costauds. Les différents niveaux constituant l'histoire, à part le premier qui sert de tutorial, renouvellent l'intérêt par un apport continuel de bestioles sorties la plupart du temps du monde des jeux de rôles.



▲ Un des sorts les plus efficaces du magicien est sans aucun doute la pluie de feu. Le seul problème c'est que pour qu'il le lance, il faut qu'il soit proche des ennemis. Du coup, il vaut mieux le coupler avec le sort d'invisibilité disponible sur des parchemins en nombre limité.



De Gauntlet à Hexplore

La manipulation des quatre personnages est l'atout principal d'Hexplore. On reconnaîtra sans problème l'origine de cette inspiration. Certains, à la rédaction, se souviennent encore des nombreuses heures passées sur Gauntlet à tabasser des streums tous poids, toutes catégories. L'animation de quatre personnages en même temps n'est pas nouvelle, et du reste la série Ultima - surtout Ultima - permettait aussi ce genre fantaisie. Les change-





▲ *Tant que le générateur de fantômes ne sera pas détruit, ils ne cesseront de vous attaquer. La première chose à trouver quand ils vous tombent dessus est donc leur origine.*

L'interface, extrêmement simple, s'impose à côté des aspects aventure et combats du jeu. Les ennemis montrent un opportunisme et une malignité qui peuvent poser problème.





ments portent sur la qualité des personnages. Chacun d'entre eux se comporte comme s'il était le personnage principal de l'histoire. Ils se battent indépendamment les uns des autres, utilisent un armement différent et possèdent des caractéristiques personnelles. L'aventurier utilise une épée magique et actionne les mécanismes. L'archer lance des bolas (l'Amérique du Sud est pourtant bien loin, puisque l'histoire se situe dans les Carpates) et se faufile dans les passages les plus étroits. Le guerrier affectionne particulièrement une hache affûtée et s'enorgueillit de sa force, il est vrai, considérable. Le magicien se contente d'un bâton, mais possède des sorts redoutables. Tous ces braves gens sont plus classiques les uns que les autres, mais les quatre, ensemble, représentent un mélange digne d'intérêt. Associés, ils permettent des combinaisons d'attaque variées s'adaptant à chaque type d'ennemis.

Une simplicité enfantine

L'interface rend la manipulation d'autant plus aisée que les portraits des héros figurent sur l'écran de jeu. Une action sur un ou plusieurs d'entre eux ne demande qu'un simple clic de souris à effet immédiat, sans quitter ou réduire l'aire de jeu. Vous ne risquez pas de perdre vos poussins comme dans Diablo où l'écran se divisait alors en deux. Pourtant tout n'est pas rose dans cet univers : offrir un gameplay sans reproche est certes primordial, mais un graphisme de qualité l'est tout autant. Et là le jeu nous montre un côté plus que vétuste. Quand Diablo, malgré son âge, reste le summum graphique des jeux de rôle/ action actuels, le moins que l'on puisse attendre d'un produit tout nouveau, c'est une qualité au moins similaire. On en est loin. Le graphisme n'est strictement pour rien dans l'intérêt du produit et c'est loin d'être un compliment. En plus, la musique ne pallie guère ce défaut : les douze morceaux existants ont du mal à couvrir (sans revenir en boucle) les nombreuses heures de jeu. Sans être ridicules pour autant, les vidéos ne sont pas meilleures. Pourtant, celle d'introduction permettait d'espérer autre chose. Mais les autres restent fidèles à l'esprit de décrépitude graphique, en se contentant d'être des dessins animés du niveau de ceux que l'on nous sert à la télé.



Des ennemis mordants

Le test aurait pu s'arrêter là, sur ces derniers mots négatifs. Mais pour être juste, il faut reconnaître que seul l'aspect graphique et sonore du jeu est rebutant. Car le principe de l'aventure/ action, lui, vaut le détour. Je vous ai déjà parlé de l'intérêt

Test

Hexplore



■ JOUABLE SUR **PENTIUM 133 16 MO RAM** ■ ÉDITEUR **INFOGRAMES**
■ DÉVELOPPEUR **HÉLIOVISION FRANCE** ■ TEXTES ET VOIX **VF**
■ NBRE DE JOUEURS **4**

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4 JOUEURS
MODEM DIRECT	2 JOUEURS
INTERNET SERVEUR	4 JOUEURS



▲ Dans un niveau, la première chose à découvrir est la fontaine de jouvence et les stèles de résurrection. Mais attention, certains niveaux n'en possèdent pas, du coup il faut jongler avec les fioles de vie.



▲ L'histoire vous introduit non loin d'un camp de croisés dévasté. Votre quête consiste à les retrouver et à les libérer du sorcier qui tente sur eux des expérimentations démoniaques.



▲ Les mêlées ne sont pas à conseiller car la plupart du temps, vous êtes en sous-nombre. Le mieux est de se la jouer stratégique en envoyant votre aventurier balancer une bombe. Il tire loin et tue en bombardement un ennemi à la fois.

sans cesse mis en éveil par de nouveaux monstres. Eh bien, l'intelligence artificielle apporte elle aussi un plus non négligeable. Les ennemis, malgré leur aspect de " pas nets " et en fonction de leur nature (un zombie ne sera jamais qu'un tas de chairs mortes), montrent un opportunisme et une malignité bien agréables. Ainsi, quand ils sont seuls face à vos quatre héros, ils préfèrent fuir s'ils le peuvent. Ils s'attaquent aussi en général à votre personnage le plus amoché et essayent de se grouper pour être plus efficaces. Ce n'est pas Quake 2, mais pour un jeu qui n'essaye pas de se placer dans les hits, ce n'est vraiment pas mal du tout.

Du Gauntlet français

Autre avantage, l'aventure occupe pas mal d'heures pour le joueur moyen. L'histoire s'anime comme un roman avec plusieurs chapitres découpés en paragraphes. Trois, quatre tableaux reliés entre eux forment un paragraphe. Le passage d'un paragraphe à l'autre marque le changement de niveau des héros. L'unité du chapitre est préservée par la continuité des décors. On atteint ainsi plus de 250 tableaux. Ce n'est pas un jeu qui se finit en un seul jour, encore un bon point pour lui. Hexplore a d'indéniables qualités, quels que soient les cadeaux d'Infogrames (d'ailleurs ils ont adressé l'épée géante à Fishbone au lieu de moi ; ça mérite quelques points en moins, ça...). A part son aspect, qui pêche, le restant est à la hauteur de son ancêtre Gauntlet. S'il avait été aussi beau que Diablo, on aurait alors eu un grand jeu. La petite boîte française, Héliovision, qui l'a développé mérite des encouragements. Gageons que son prochain jeu se montrera techniquement plus assuré !

Kika



▲ Le passage au niveau d'expérience supérieur s'effectue par le déclenchement d'une dalle qui vous conduit en même temps à de nouvelles cartes.





+ Les nombreux aspects de l'aventure.
+ Les challenges intéressants.
- Le graphisme.
- Le passage des niveaux d'expériences.

EN DEUX MOTS

Le retour au principe de jeu de Gauntlet permet de vivre une aventure avec 4 personnages. Les challenges proposés sont intéressants et demandent vraiment l'utilisation des spécificités de chaque classe de personnage. Mais la réalisation graphique n'atteint pas la qualité de celle de Diablo. Pourtant, grâce à l'intelligence artificielle et aux nombreux ennemis, le jeu reste très sympa.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
72	74	76

Collection LucasArts



2 Best-Seller pour le prix d'1

Dark Forces™ / Rebel Assault™, 99 F*
Sam & Max Hit the Road™ / Day Of The Tentacle™, 99 F*
Indiana Jones and the Fate of Atlantis™ / Full Throttle™, 99 F*
Rebel Assault™ II : The Hidden Empire™, 99 F* - The Dig™ / Afterlife™, 99 F*
The Secret of Monkey Island™ / Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge™, 99 F*
X-Wing™ CD Collector / Tie Fighter™ CD Collector, 149 F* - Outlaws™, 99 F*

*Prix public généralement constaté, librement fixé par les distributeurs.

www.lucasarts.com
www.starwars.com



http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) | 3615 Ubi Soft (1,29/mn)





Test

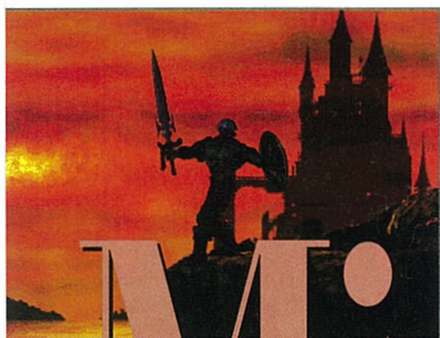












Might & Mag

Jeu de rôles mièvre pour tous joueurs -





Les **jeux de rôles** se font de plus en plus rares. Depuis **Daggerfall**, le roi des bugs, on n'avait rien eu de valable à se mettre sous la dent. **Lands of Lore II ?** Mouarf, c'était pas un jeu de rôles ça, tout au plus une aventure. Depuis 1986, les gars de New World Computing, **Jon Van Caneghem en tête,** nous concoctent des softs au gameplay reconnu. Le sixième épisode de la série des Might ne déroge pas à la règle.





Bon, Casque noir vient de passer dans mon dos et il m'a lâché gentiment : «Ben c'est moche ton jeu». Ah c'est sûr, si c'est un graphisme hors du commun que vous recherchez, misez plutôt sur Unreal. Mais question durée de vie, M&M 6 se pose là. C'est vrai, au début j'ai été rebuté par les tronches des personnages, façon digits retouchées, et les palettes de couleurs criardes. Mais pour l'interaction avec l'univers, c'est une autre paire de manches. J'ai lancé une partie vite fait, et maintenant je suis bien scotché (enfin moins depuis cette histoire de cirque). Je suis bien embêté, j'ai monté les p'tits gars au niveau 6 et je m'aperçois que j'ai pas forcément fait les bons choix, pris les bonnes compétences de base. Dur, mais je vais continuer comme ça, je recommencerai une partie plus tard. Et puis on peut leur apprendre de nouvelles compétences en cours de route. Et c'est loin d'être la seule trouvaille que vous ferez en déambulant dans les arcanes du monde d'Enroth. Ce monde est gigantesque de chez gigantesque. Pour simplifier, on pourrait dire que M&M 6 est un croisement entre les anciens Might et le fameux Daggerfall : une grande liberté et pas de bugs. Certes, M&M 6 n'atteint pas le degré de réalisme de Daggerfall. On n'y retrouve pas la même sensation d'immensité géographique. On ne peut pas errer pendant des heures dans la campagne. On peut pas se payer une propriété terrienne ou pousser un perso à fond du côté obscur. Votre réputation se résume à refiler des dons dans les églises. Tout est beaucoup plus stylisé. Pourtant ça doit faire une quinzaine d'heures que je joue, et je n'ai exploré en entier que trois donjons. Et dire qu'il y en a une bonne centaine ! Selon New World il faudrait 150 heures à un bon joueur pour accomplir toutes les quêtes. Un argument qui devrait en intéresser plus d'un.

Un bon prétexte

Il faudra toujours un background pour servir de prétexte aux quêtes des aventuriers du silicium. Celui-ci n'est pas dément, mais on a déjà connu pire. Bienvenue donc dans l'univers d'Enroth qui inclut les mondes de Xeen et de Terra, bien connus des amateurs de M&M. Après avoir mis la pâtée à Archibald dans la Guerre de succession d'Heroes of Might and Magic 2 (oui, le jeu de stratégie), Roland est couronné roi et se tape un règne bien tranquille pendant une bonne dizaine d'années. Une nuit, pourtant, un météore vient choir à proximité de Sorpigal, une petite bourgade tranquille située à l'ouest du royaume. Emmenée par la météorite, une horde de créatures malfaisantes commence alors à mettre le souk dans la région. Tags, destruction du distributeur de barres chocolatées, moult dépradations se succèdent allant jusqu'à attirer l'attention du bon roi. Alors qu'il se rend sur place pour calmer le jeu, Roland est capturé par les vilaines bestioles. Diantre ! La populace commence à murmurer que le Prince héritier Nicolai est un usurpateur et que le droit divin n'a plus lieu d'être. Des cultes fanatiques se répandent un peu partout. Ils réclament le trône pour leurs leaders. Seule une troupe d'aventuriers aguerris peut sauver le royaume et faire passer l'Euro. Vous vous baladiez justement par là…

L'intro en images de synthèse résume l'histoire, et elle est de toute beauté. La suite de vos aventures vous mènera dans tous les coins du royaume. Vous jouerez les baby-sitters auprès du petit prince Nicolai. Le sale gniard est obsédé par l'idée de suivre un cirque itinérant. Pitié, pas les cirques, j'ai horreur de ça. Mais bon, vous crapahuterez dans des déserts, des contrées glacées. Vous





ic6

PC CD-Rom

Les scènes sont indifféremment vues de près ou de loin. Si les scènes de près permettent d'admirer les personnages, celles de loin laissent nos yeux se délecter de la beauté des décors.







une bouille décente. Pas évident, car le trombinoscope fait peur. Une galerie de seconds rôles tout droit sortis d'un feuilleton ricain. Et puis le choix est limité à 12 photomatons. Ce qu'on ne sait pas, au début, c'est que chaque visage dispose d'une centaine d'animations dans le jeu (et des commentaires avec des voix débiles pour chacun). Quand vous lancerez un sort, quand vous serez malade ou empoisonné, quand vous gagnerez un niveau de compétence, vous verrez les faciès de vos p'tits gars et p'tites garces s'animer en autant de mimiques rigolotes. Eh oui, c'est aussi ça un jeu de rôles : l'accumulation d'un bon millier de petits détails confinant à la maniaquerie compulsive. Et c'est tant mieux. Non, le plus décevant c'est quand même l'absence de non-humains. Y seraient pas un peu xénophobes, chez New World ?

REMARQUE :

Ubi Soft nous a confirmé que ce programme sortira en version française intégrale et que les énigmes seront également traduites. Espérons qu'elles le seront mieux que celles de M&M1.

TIPS TECHNIQUE :

Si vous comptez jouer à ce jeu, installez sans faute le graphisme optionnel. Cela vous bouffera 200 Mo en plus, mais vu les économies de temps de chargement, ça vaut largement le squat.



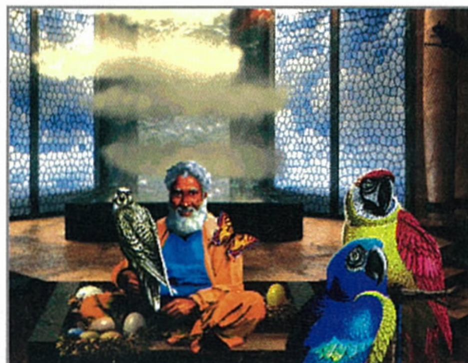
Une flopée d'armes vous attend dans M&M 6.



vous embarquerez pour des traversées en bateau vers des îles lointaines… Vous voyez, c'est pas folichon, mais après tout, on s'en fout. On est surtout là pour latter du monstre et bichonner notre équipe de héros. Justement, consacrons-nous à une tâche de grande importance…

Le tirage des persos

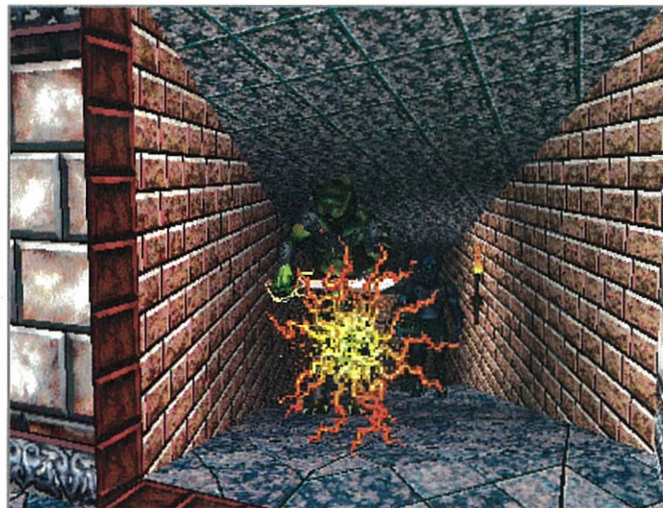
Interrogez un amateur de jeux de rôles. Il vous répondra que le plus grand plaisir en ce bas monde est la constitution de son équipe d'aventuriers (NDRC : Faut dire qu'il est un peu con, des fois, l'amateur de JdR). Might nous donne le choix entre un démarrage rapide (hérésie, hérésie !) ou le mode custom. Votre équipe de quatre persos, vous allez vous la trimballer pendant plusieurs dizaines d'heures, alors autant soigner cette phase. La création est tout ce qu'il y a de plus classique. Il y a six classes différentes, et certaines sont hybrides comme le clerc et le paladin (voir encadré). En plus du choix de la classe, vous allez doter vos persos de quatre compétences parmi neuf possibles. Ces compétences diffèrent d'une classe à l'autre. Ainsi on aura accès à Diplomatie pour le sorcier ou à Désarmer les trappes pour l'archer. Les persos sont ensuite déterminés par sept caractéristiques : force, intelligence, vitesse, chance… Il s'agira de répartir 50 points pour améliorer telle ou telle caractéristique… comme d'hab'. Vient ensuite le plus important : coller un sobriquet à ses héros et leur choisir



Épopée non linéaire

À la différence de Daggerfall où le choix du personnage déterminait dans quelle province démarrait la partie, votre première matérialisation dans le monde d'Enroth se fera à New Sorpigal. La petite bourgade rassemble un grand nombre de bâtiments : une taverne où l'on peut acheter des vivres ou louer une chambre pour la nuit pour regagner des points de vie et de magie. Diverses échoppes où l'on ira claquer sa thune pour s'équiper décemment de belles masses d'armes et de boucliers clinquants. Une église pour guérir les empoisonnements et autres ongles incarnés. La salle d'entraînement où, moyennant finances, vous irez troquer vos points d'expérience pour monter vos niveaux de compétence.

Dans les combats, vous aurez plutôt intérêt à éviter le corps à corps (les arcs, les arcs). Le sort static charge permet aussi de repousser les streums.



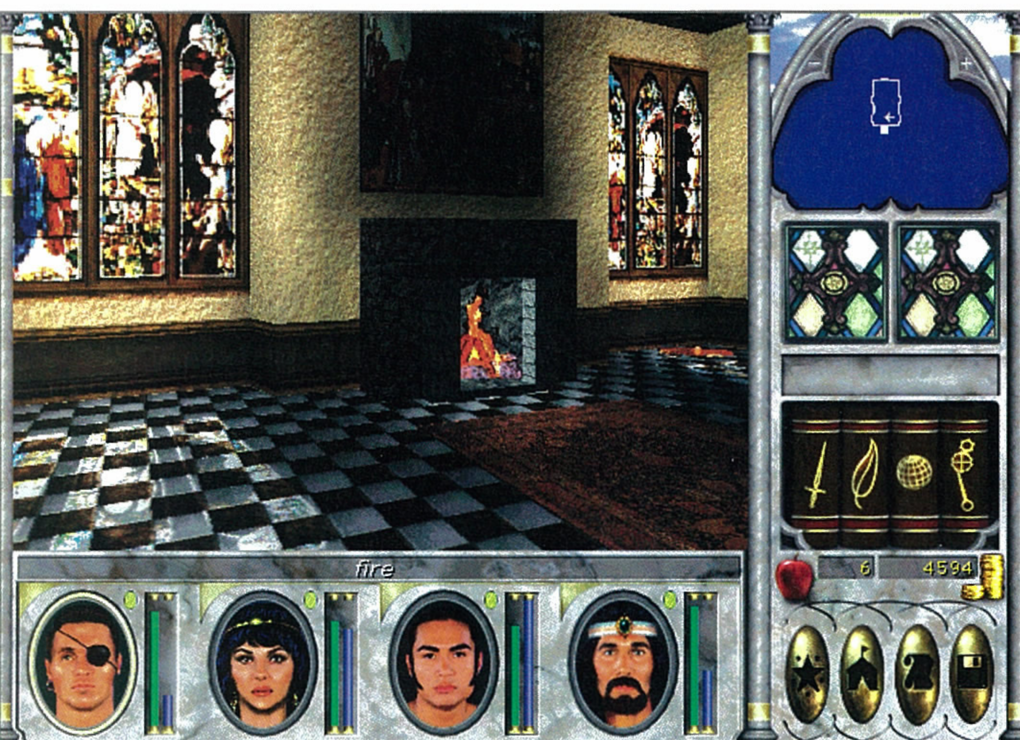






Et ça continue avec plusieurs guildes (cultes, voleurs, magiciens...), un hôtel de ville, une banque (pour déposer votre thune ; quand vous mourrez dans un donjon vous revenez à la vie mais sans un sou), des vendeurs de sorts et d'ingrédients magiques, des fontaines magiques, etc. En fait, le royaume comprend pas mal de villes où l'on retrouve le même genre de lieux. Mais ils sont tous un peu différents : on trouvera tel sort à tel endroit, tel marchand vous proposera de vous entraîner pour être expert ou maître dans votre discipline de prédilection. Il vous faudra donc voyager pour engranger tous les bons plans d'Enroth. C'est également en visitant toutes ces maisonnettes que vous aurez vent des conspirations qui agitent le pays, et que vous pourrez entreprendre les fameuses quêtes. Rien ne vous oblige à les accepter. Vous êtes complètement libre de vos actions. Mais si vous décidez de vous lancer dans l'aventure, un bon paquet d'or vous attendra à l'arrivée. Et comme Enroth est loin d'être un pays socialiste, tout cet or sera le seul moyen de vous procurer un équipement de choix. Dans les villes, enfin, déambulent en permanence des tas de persos non joueurs (NPC). Chaque NPC est plus ou moins spécialisé dans un domaine. Vous pourrez enrôler deux d'entre eux afin d'améliorer les chances de succès de votre équipe (voyage plus rapide, meilleure négociation, coût des sorts réduits... mais ils ne se battront pas pour vous). Par la même occasion, ils vous taxeront un pourcentage sur vos rentrées d'or. On regrette, ici aussi, de ne pas retrouver le niveau de réalisme qu'il y avait dans Daggerfall. En pleine nuit, les habitants continuent à se balader comme si de rien n'était. On n'y croit pas une seconde ! La nuit est le territoire des voleurs et autres créatures sympathiques. Les bons bourgeois qui se respectent, ben la nuit, se doivent de roupiller en paix. Quand je vous disais que New World était politically correct...

Sinon, il y a plusieurs types de NPC. Ceux que je viens de décrire ne vous diront pas la même chose en fonction de leur localisation dans le royaume. Les autres, ceux qui participent au scénario général du jeu, seront plus évolués. Ils réagiront en fonction de vos actions et de la progression des quêtes. Le facteur temps est d'ailleurs pris en compte par le programme. L'infâme prince héritier s'est barré avec le cirque itinérant. Pour récupérer le moutard gonflant, vous allez devoir passer dans la bonne ville à la bonne date. J'vous jure, c'était bien la peine que Zavatta passe l'arme à gauche. Dans le même ordre d'idée, certaines quêtes ne seront accessibles qu'à certaines périodes de l'année. Et puis en



L'animation est un peu poussive, mais le graphisme est détaillé. ▲

Les classes de personnages



Druide

En tant qu'hybride, le druide a accès à la fois aux sorts du clerc et ceux du sorcier. Cette grande connaissance magique n'inclut pourtant pas la magie blanche et la magie noire. Les druides peuvent porter des armures de cuir et utiliser des boucliers, mais leur choix en matière d'armes est aussi limité que pour les sorciers. Après avoir relu tout Astérix, les druides peuvent devenir Grands Druides et Archi Druides.



Clerc

Si y a un truc que le clerc sait faire, c'est guérir. Le clerc est un combattant assez médiocre, mais il est capable d'apprendre la plupart des compétences d'armure et quelques compétences de combat. Il excelle surtout en magie, et ses attributions englobent la magie de l'Esprit, du Corps et de l'Ame. Il peut éventuellement accéder à la magie blanche et à la magie noire. Après des études poussées au Grand Séminaire, les clercs deviennent Prêtres puis Grands Prêtres.



Sorcier

Le sorcier est dans son élément avec la magie des, euh, éléments, et la magie utilitaire. Il se débrouille comme une brute avec les sorts offensifs, alors faudra pas trop lui en vouloir d'être une vraie tache pour ce qui est des compétences au combat et en armure. Ah ah ! pour se rattraper il est pratiquement le seul à accéder à la magie blanche et à la magie noire. S'il a fait l'ENA, le sorcier se métamorphosera en Magicien et en Archimage.



Chevalier

Quel crac au combat, ce chevalier ! Le chevalier, il fait un peu ce qu'il veut avec une arme et une armure, c'est sûr, mais du coup il entrave que dalle en magie. On ne sait pas si c'est dû à son intelligence un peu frustre mais, juste retour des choses, il résiste bien à des sorts qui auraient tendance à ralentir ou stopper d'autres que lui. Après avoir obtenu son BEPC, le Chevalier change de carte de visite pour y faire apposer Cavalier puis Champion.



Paladin

Sorte de croisement entre un chevalier et un clerc, le Paladin est un bon combattant quoique un peu léger en lancer de sorts. Capable d'aborder toutes les compétences liées aux armes et armures, comme le chevalier, il est aussi ouvert aux magies de l'Esprit, du Corps et de l'Ame. Il démarre par contre avec moins d'options que ses illustres ascendants. Inscrit à des cours par correspondance, le Paladin mute pour devenir Croisé puis Héros.



Archer

Avec une combinaison de chevalier et de sorcier, on obtient un spécialiste en armes de jet. Pourtant capable d'utiliser n'importe quelle arme et la plupart des armures, il ne se présente jamais avec un bouclier. Ben ouais, vous avez déjà essayé de tirer à l'arc avec un bouclier, vous ? Il commence sa carrière avec une connaissance limitée en magie de l'Air et pourra se perfectionner plus tard dans la magie des autres éléments. Après son MBA à Harvard, le très classieux archer se la jouera Mage de bataille puis Mage guerrier. Quelle préciosité !

Quelques-uns des streums








Toutes les quêtes sont automatiquement consignées dans vos tablettes, ce qui est ma foi fort pratique. ▶



revenant après coup dans une ville ou un donjon, les monstres que vous aurez éliminés se seront reproduits dans leurs terriers. Chouette !

Grafs et moteur 3D

Comme vous l'avez constaté sur ces photos, Might s'en tient à la représentation en vue subjective qui a fait les bons jours de la série. Sinon le graphisme, euh, comment dire, il est un peu euh... enfin il est pas trop à mon goût ce graphisme, même s'il faut bien reconnaître que c'est assez détaillé. 65 000 couleurs, S-VGA, passage du jour et de la nuit, nuages et étendues d'eau animés, effets de brume, sources de lumière ponctuelle dans les souterrains, faible clipping en extérieur... C'est mieux que ce qu'on a pu voir jusqu'à présent dans les softs du genre, mais c'est encore à des années lumière de ce qu'on rêve de voir. Et puis sans parler de technique, il faut reconnaître qu'artistiquement, la série des Mights a toujours été ringarde : pas de parti pris graphique, palette de couleurs criarde, design des monstres «gamin». Putain, le jour où ils nous font un jeu de cette taille avec le graphisme d'Unreal, eh bien... j'aurai un Cray sur mon bureau ! Pas d'accélération 3D non plus. La raison invoquée est que les textures en mémoire occupent en permanence 10 Mo. Hors de question de faire tenir tout ça sur des cartes 3D avec 4 Mo seulement. La belle affaire ! Du coup, les déplacements et rotations sont un peu saccadés. Les personnages et monstres sont d'ailleurs représentés par des sprites en 2D. C'est pas un Quake-like, alors on leur pardonnera surtout que la jouabilité n'en souffre pas. Il y a deux variations du moteur, l'un pour les extérieurs, l'autre pour les intérieurs. Contrairement à Daggerfall, les donjons ne sont pas générés de manière aléatoire. Fini les bugs où on se retrouvait bloqué par une grille derrière une porte. Les allers-retours vers l'extérieur ne sont pas non plus des casse-têtes, car on tombe sur des téléporteurs ou des raccourcis au fond des labyrinthes, direction la porte de sortie. Tiens, en parlant de casse-têtes, on en trouvera aussi dans les cachots de Might & Magic. Des petites énigmes, pas trop complexes et complètement logiques. Y en a qui ne supportent pas, mais tranquillisez-vous, ce n'est pas un jeu d'aventure. Car ce qui nous intéresse avant tout, c'est...

Casser du streum !

Après avoir revendu le matos qui sert pas, après avoir joué à la poupée avec les persos, après les avoir équipés d'armes et d'armures bien comme il faut et acheté les derniers sorts qui tuent, c'est parti ! on peut se plonger dans les immenses catacombes. C'est ça qui est bien, avec ces jeux de rôles : c'est qu'on peut avancer à son rythme. Si ça devient trop chaud dans un coin, on revient un peu en arrière, histoire de faire monter ses caractéristiques tranquillou. Lors de mon premier combat dans Might, j'ai bien cru que j'allais balancer le CD à la poubelle. Des gobelins me balancent des boules de feu, hop ! je vais faire un déplacement latéral, que je



Quelques petits conseils pour démarrer les premières quêtes

Pour ouvrir les portes dans Goblinwatch

Après avoir récupéré le parchemin, vous avez l'explication pour tous les boutons de la matrice des six portes. Vous pouvez trouver la bonne combinaison pour ouvrir les portes. Vous pouvez aussi remarquer que le parchemin a été écrit par les moines Drawkcab (backward à l'envers = «à l'envers» aussi). Si vous mettez GOBLIN à l'envers, ça fait NILBOG. Voilà la bonne séquence. Une fois entièrement soigné, pressez M pour accéder aux tunnels de maintenance.

Le temple abandonné

Utilisez le poison sur les araignées, les cobras et les rats. Récupérez le sort protect poison et cure poison. Utilisez vos arcs pour tirer à distance. Dans une caverne, vous trouvez une fille. Ramenez-la chez elle pour accomplir une quête secondaire. Il y a une chambre au trésor dans la dernière pièce et un téléporteur qui vous ramène à l'entrée.

Le temple de BAA

Procurez-vous les sorts remove curse, cure poison et remove fear avant de faire cette quête. Utilisez poison fear et curse sur les squelettes, prêtres, clercs, acolytes de Baa, guerriers squelettes et les araignées. Videz les quatre chambres en premier (utilisez vos arcs). Les chambres au rez-de-chaussée (nord et sud) doivent être ouvertes dans le bon ordre. Les coffres que vous y trouvez contiennent les clefs qui ouvrent les chambres suivantes (guerriers squelettes...). La chambre la plus dure est celle du milieu (l'ordre d'ouverture des portes est nord, est, ouest, sud). Ouvrez le coffre et barrez-vous, c'est possible. Devant la porte est, il y a un piège à boules de feu. Passez-la et prenez les puits sur les côtés. À l'étage se trouvent des acolytes de Baa, utilisez vos arcs. Dans le grand hall, il y a de grosses pointures. Faites-les vous les uns après les autres en allant vous guérir. Une fois tout nettoyé, ne vous approchez pas de l'autel, sauvez avant. Derrière l'autel il y a une porte secrète qui mène à un couloir. Au bout du couloir, il y a deux portes secrètes. L'une mène au but de cette quête. L'autre contient un petit cadeau.

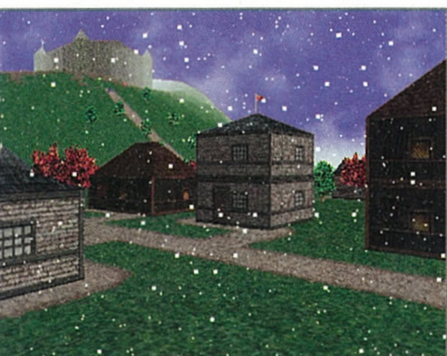
Le repaire de la guilde de l'Ombre (Shadowed Guild)

Elle se trouve au nord-ouest d'Ironfist (la porte noire dans la montagne). Éliminez les ennemis à l'extérieur pour pouvoir ressortir et vous soigner tranquillement. Sauvez souvent, certains brigands et voleurs sont résistants. Dans la dernière chambre vous trouvez la fille à délivrer.

TIPS JEU :

- Il n'y a rien de plus efficace que d'utiliser vos arcs pour abîmer les streums à distance. Du coup, prenez la compétence Bow (arc) pour tous vos persos. Puis montez-les au niveau 4 et faites-les Expert (je sais, c'est cher). Avec la tactique courir-stop-tourner-tirer, vous pourrez vous défaire de monstres bien plus forts que vous. Vous pouvez aussi acheter la compétence Bow après coup, au château d'Ironfist. Desmond Weller, qui peut vous faire Maître archer, habite au second étage du château de Kriegspire (dans la campagne environnant la ville du même nom).

- Si vous retournez à New Sorpigal au bout d'un moment, les gobelins et mages auront été regénérés, les coffres remplis à nouveau ainsi que les barils près du bateau (ceux qui améliorent vos compétences de manière permanente).



me dis, même qu'il y a une touche prévue pour. Impossible à réussir. Évidemment, dans Might & Magic les combats sont prévus pour être joués au tour par tour. Ben ouais, quand vous voyez des streums, premier réflexe : une pression sur la touche Retour. Le programme fige alors le temps. Vous ne pouvez plus vous déplacer (mais tourner, oui). En revanche, chacun des protagonistes en présence tape l'un après l'autre : vos aventuriers et les streumons. Le tout prenant en compte les modificateurs de vitesse de chaque créature. Je vois pas comment on pourrait faire autrement pour gérer quatre persos. Et puis, le tour par tour, eh bien moi j'adore. Qu'est-ce que je vais lui coller dans la face, à l'excité là ? Un gros rayon bleu ? une nuée d'insectes ? du triphasé ? un bon coup de hallebarde ? un disque de Bjork ? ma déclaration d'impôts ? Ah, j'ai un peu soif, là. Vous bougez pas, les streums, je reviens dans cinq minutes. Bref c'est de la baston à la manière corse, tout dans la décontraction. Le système permet en outre de se délecter de l'éventail particulièrement riche de sorts. Et puis New World n'a pas lésiné sur le nombre de bestiaux à éliminer. Les créatures arrivent par grappes compactes. Il faut s'acharner sur les plus forts de la bande en premier, généralement ceux qui vous balancent des attaques à distance. Reportez-vous sur les tips pour découvrir quelques tactiques de combat. Question bestiaire, Might nous la joue toujours kitsch. Ça va de la mythologie (Anubis, Minotaures, Hydres, Dragons) en passant par le tolkienesque (gobelins, rats géants, chauve-souris body-buildées...) et j'en passe. Les animations ne sont pas démentes, mais encore une fois ces sprites sont bien réalisés et détaillés. Le meilleur, ce sont les monstres de haut niveau qui sont de taille plus qu'imposante. Une fois face à un dragon, il vous faudra relever la tête pour pouvoir le regarder droit dans les yeux. Et finir en brochette par la même occasion.

Pour parfaire encore la jouabilité, New World a incorporé pas mal de touches de raccourcis. On peut déterminer pour chaque perso un sort de prédilection. En cliquant avec Contrôle cela lancera automatiquement le sort. La touche A correspond au ciblage automatique. Il suffira de tapoter négligemment dessus pour enchaîner les attaques successives de vos aventuriers. Enfin quoi, ça tourne.

Iansolo



▲Comme d'hab', vos persos vont progresser en gagnant des points d'expérience. Régulièrement, vous vous rendrez chez les entraîneurs afin d'acheter des points que vous pourrez attribuer librement à vos compétences (maniement des armes, types de magie, compétences spéciales...).

Lors des quêtes, vous aurez à résoudre des puzzles simples. Ici pour ouvrir les 6 portes de la forteresse, il faut enclencher des boutons dans le bon ordre. Pas besoin de faire toutes les combinaisons, la solution est donnée à mots couverts. ▼



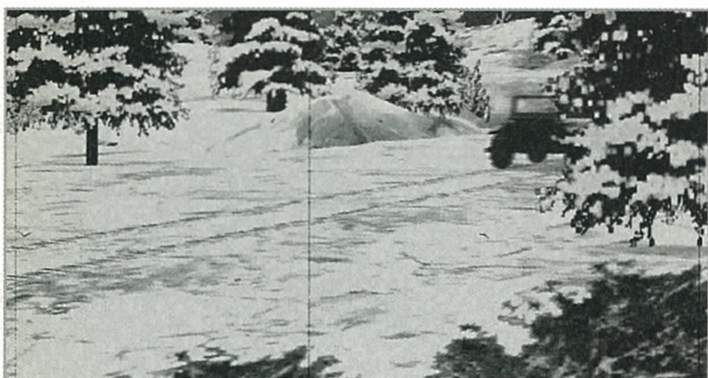


- + Une grande durée de vie.
- + Liberté de choix des quêtes (pas linéaire).
- + Des combats au tour par tour.
- + Des tonnes de sorts.
- + Les donjons ne sont pas aléatoires.
- + Sans bugs ni émanations.
- − Une esthétique bof.
- − Animation poussive (pas d'accélération 3D prévue), mais cela n'altère pas la jouabilité.
- − Un scénario un peu crétin (j'aime pas le cirque, désolé).
- − Une équipe limitée à des persos humains.

EN DEUX MOTS

D'autres jeux de rôles devraient pointer leur museau dans les mois qui vont suivre, y compris un Might & Magic VII déjà annoncé. Reste que, pour les amateurs du genre, les temps sont durs. Ce Might-là, avec ses tonnes de monstres, une interface impeccable et des donjons de qualité devrait nous tenir en haleine un bon bout de temps. On peut ne pas aimer le graphisme, le scénario et regretter le degré de réalisme d'un Daggerfall. Pourtant New World nous offre un programme bien peaufiné, sans bugs et c'est déjà l'essentiel.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
75	70	90



Juin est décidément le mois du commando, d'ailleurs j'ai des preuves : entre le jeu du **même nom d'Eidos**, Special Ops de Zombie et ici Army Men, la piétaille militaire **spécialisée dans le coup** de force martial obtient une belle part de nos **pages de ce mois-ci.**



Army Men

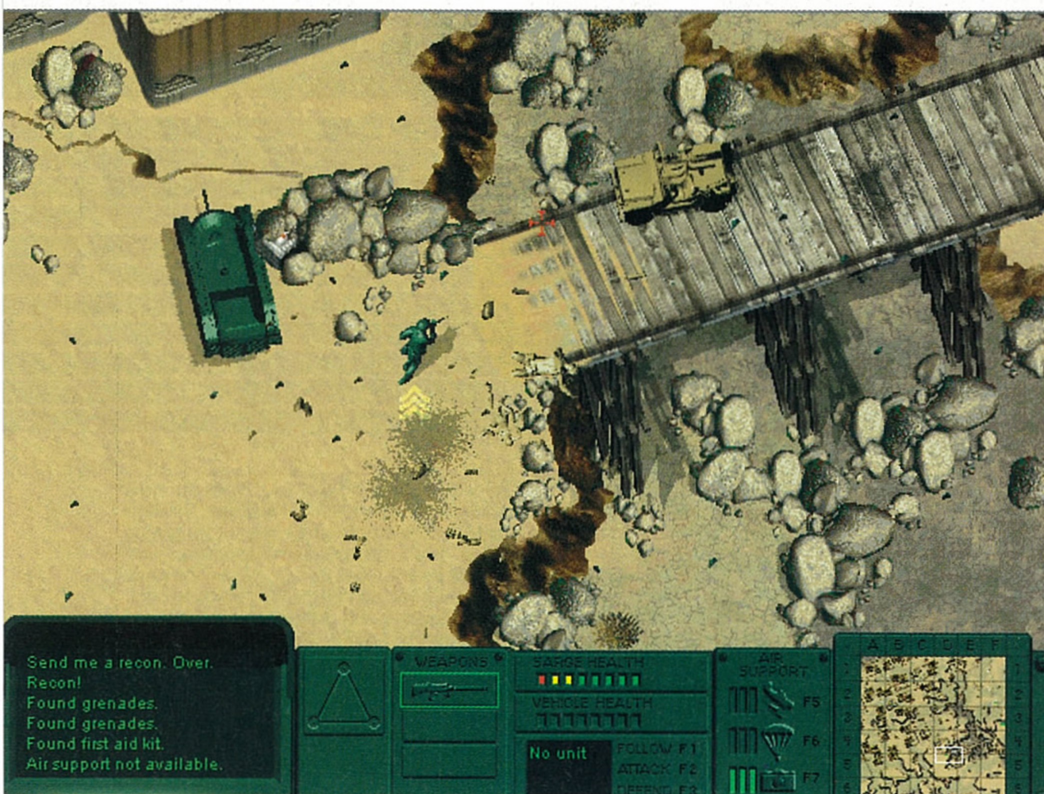
Action/stratégie pour tout public - PC-CD Rom





Army Men se distingue de ses collègues par le simple fait que les êtres humains présents sur le terrain sont des bonshommes en plastique qui ressemblent à s'y méprendre aux jouets de notre enfance (je possédais, quant à moi, un camp militaire en bois, dans lequel je faisais marcher des armées soviétiques en cadence).

Encore une des conséquences, sans doute, de cette sempiternelle loi du politically correct déjà appliquée sur un jeu comme Carmaggedon : les humains y sont remplacés, en effet, par des ballons verts, en tout cas dans certains pays au passé louche (l'Allemagne pour ne pas la nommer).





Ici le look est déterminé à partir de critères d'esthétisme précis et par souci d'originalité, mais aussi parce que seul un logiciel comme le 3DSMax est capable de réaliser, à partir de textures plastiques, des personnages de ce type.

Army Men est un jeu en temps réel. Étonnant, non ? Pourtant contrairement à Commandos ou encore à Jagged Alliance, il est à la fois un véritable jeu d'arcade doublé d'une couche de stratégie/réflexion dans des proportions subtiles. En effet, Army Men ne laisse au joueur qu'un temps minimum pour réfléchir à des actions plus stratégiques. Pourtant le jeu est plutôt plaisant et tout aussi prenant.

Background

Dans cet univers de chaos, vous dirigez Sarge, un sergent du pays vert qui tente de repousser les forces du Tan, menées

Au bonheur du GI, le matériel

FUSIL D'ASSAUT



L'arme du soldat moderne par excellence : les tirs de ce fusil d'assaut ne sont bloqués que par la ligne de vue. Pour atteindre des ennemis dissimulés derrière des rochers ou encore accroupis ou en train de ramper, il est nécessaire de se disposer au même niveau. Le fusil d'assaut peut aussi servir à atteindre des cibles hors du champ de vision de l'écran, que l'on aura repérées au préalable, ainsi qu'à détruire des caisses en bois susceptibles de contenir des "power up".

MORTIER

Le mortier est sans conteste l'arme la plus difficile à utiliser dans Army Men. Lorsqu'on s'en équipe, la mire demeure dans notre champ de vision. Pourtant, lorsqu'on tire elle s'éloigne hors écran jusqu'à atteindre le point sur lequel l'obus va retomber. Cela signifie que la distance de tir reste constante et qu'il nous faudra l'estimer au pif. Par contre, son air d'effet et son pouvoir de destruction est important puisqu'il peut annihiler un véhicule blindé.



DÉTECTEUR DE MINES



Un détecteur de métal tout simple permet de faire apparaître ces engins de mort avant qu'on ne pose le pied dessus au détour d'un chemin. C'est un processus non seulement tres lent, mais en plus de cela, une fois découvertes, ces mines ne pourront pas être enlevées pour autant. On pourra tout au plus les contourner.

GRENADE

La grenade est la deuxième arme de prédilection du GI normalement rompu à son usage. Pourtant, ici il faudra presser sur la touche espace afin d'attendre que le curseur de visée passe sur la cible désirée avant de la balancer dans les airs : c'est difficile et stressant pour un engin censé être une arme de contact. La grenade est particulièrement efficace sur un groupe d'hommes compact.



LANCE-FLAMMES



Un outil de travail essentiel lors d'un assaut ennemi ou pour défendre une casemate. Un simple geste rotatif nous sortira de bien des déboires, en faisant fondre tout le plastique des alentours. Mais le lance-flammes est aussi un merveilleux instrument pour déboiser des régions entières. Si les écolos s'en mêlent, les arbres seront bientôt en plastoc.

BAZOOKA



Le bazooka est l'engin rêvé pour attaquer de front les blindés (il lui faudra plusieurs coups au but pour les détruire) ainsi que les bâtiments. Parfois, il se peut qu'une roquette atterrisse sur un soldat ennemi, provoquant les dégâts que l'on peut imaginer.

EXPLOSIF

Le traditionnel bâton de dynamite a été mis en dotation pour nos GI, avec son détonateur à retardement en bundle. Ce dernier décompte neuf secondes avant l'explosion, ce qui permet de s'éloigner suffisamment pour éviter de crever. Ahh, le TNT ! matière rêvée pour détruire des bâtiments.

LES MINES

Nous pouvons aussi protéger certaines zones avec des mines antipersonnels : on en dispose par grappes pour protéger l'entrée d'une ville, plus particulièrement lorsque l'heure de la retraite a sonné. Totalement invisibles au commun des mortels, celles-ci exploseront et causeront des dégâts mortels aux combattants. Il semble en revanche qu'un soldat courant par-dessus ne se voie infliger qu'un minimum de blessures. Ces mines fonctionnent à la fois sur les ennemis et nos propres troupes.

TROUSSE DE PREMIER SECOURS

Aucune surprise, celle-ci contient de quoi retaper un soldat meurtri par les horreurs de la guerre.



par un dictateur moustachu, sorte de mélange entre Saddam Hussein et Staline. Vous êtes le responsable d'une compagnie d'hommes composée, dans sa grande majorité, d'infanterie ; mais dans le premier tiers de la campagne, vous aurez plutôt tendance à agir seul. Au début de chaque mission, vous serez dûment briefé par votre commandant en chef, et durant le jeu vous pourrez faire appel à une carte résumant les principaux objectifs.

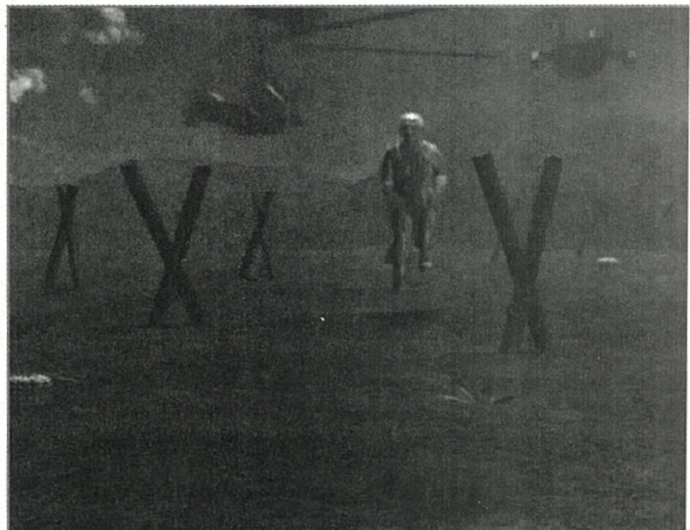
Commandes

Les commandes de Army Men tiennent toutes, à peu de choses près, sur le pavé numérique du clavier. Sur celui-ci sont réparties toutes les options de mouvement qui vous permettront d'avancer, et d'adopter différentes postures en vous accroupissant ou en rampant. La barre d'espace permet de tirer, les chiffres (autres que ceux du pavé) de changer d'arme, le principe est connu et simplifié au maximum. Les armements et véhicules, le cas échéant, sont répartis sur le terrain avec les autres power up, et pour les prendre, il suffit de passer dessus.

Sarge peut aussi faire des appels radio, en gros cela signifie qu'il peut avoir un aperçu des environs immédiats de l'endroit où il se trouve. C'est aussi grâce à cette vue qu'il peut donner des ordres à ses subalternes et diriger le parachutage de troupes. Ces ordres -attaquer une région, la défendre, ou les placer dans un mode où ils se mettront à vous suivre - sont aussi simples à donner que les commandes clavier qui leur correspondent.

Missions

Les campagnes sont divisées en trois parties : elles commencent dans le désert pour finir dans les bayous. Chacun des chapitres est éclaté en de nombreuse missions plus petites, dont certaines sont directement reliées entre elles.



Les campagnes se déroulent dans le désert, les montagnes et les bayous.

OPTIONS TACTIQUES

Reconnaissance

Appeler un avion de reconnaissance est souvent le seul moyen d'avoir une vue tactique du terrain sans se mouiller. Un bimoteur apparaîtra et survolera d'Ouest en Est la zone de jeu faisant apparaître pour un trop bref instant les localisations des ennemis qu'il aura aperçus. En complément de cette aide, une recherche en mode radio (touche Return) sera indispensable afin de bien différencier les ennemis de leurs véhicules.

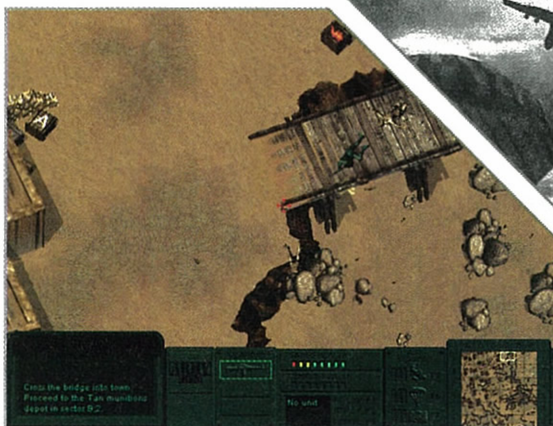
Bombardement

Ultime recours du sergent et aide inespérée dans les moments les plus militairement délicats, l'ordre de bombardement peut résoudre d'une façon simple les situations les plus conflictuelles comme par exemple durant un assaut terrestre massif, une percée ennemie faite à l'aide de blindés ou encore pour déloger de son bâtiment un groupe ennemi. L'avion largue du napalm à moyenne altitude, le répandant sur une large aire d'effet. Pendant le bombardement d'un ennemi, les troupes adverses se plaquent au sol. Très distrayant !

Parachutage

Le parachutage est parfois le seul moyen d'atteindre des régions reculées de la carte et de disposer d'hommes au-delà de notre ligne du front. Ces quelques hommes se mettront à nos ordres comme nos troupes courantes, après avoir tenté de se débarrasser des poches de résistance se trouvant parfois aux alentours. En prélude à une telle opération, il est grandement conseillé de repérer le coin à l'avance avec la reconnaissance aérienne.







L'un des objectifs sera la quête d'une arme secrète.

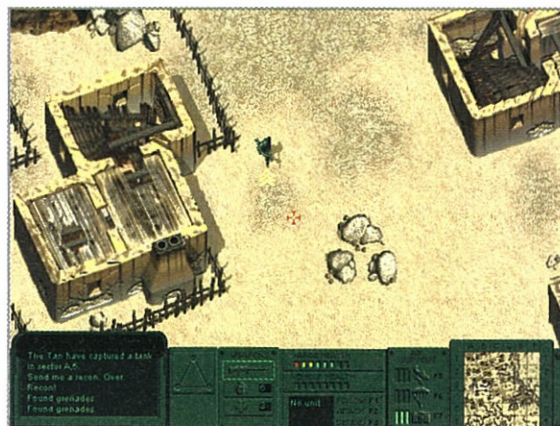
Ces missions sont d'une difficulté croissante et offrent les challenges les plus inattendus. On passera en revue tous les événements d'une guerre, ce qui fait bien souvent ressembler Army Men aux films américains des années soixante. Pour exemple, dans la première campagne, on aura à éliminer un traître qui tente de rejoindre les lignes ennemies, à avancer dans des terrains minés pour rejoindre son groupe, à attaquer une forteresse défendue à ses quatre coins par des bunkers, à repousser à bord d'un tank une offensive ennemie terrestre mais aussi à organiser le hold-up d'une banque en Half Track. Comme on peut le voir, les développeurs n'ont pas lésiné pour mettre en scène tous les événements riches en couleurs qui vont se dérouler sous nos yeux. Malheureusement, certaines missions sont quasiment impossibles à réussir en une seule fois, si j'en juge par l'heure (4 h du mat') en dix fois. Pour tout vous dire, ça a un peu gâché mon plaisir, alors que la difficulté croissante était très bien réglée jusqu'à la 12e mission. En gros, on a droit à trois essais pour réussir une mission, tout en sachant qu'on revit au même endroit où l'on est décédé préalablement, ce qui est a priori bien stupide parce que ça nous oblige parfois à nous retaper la mission précédente. Beurk !

Graphisme et animations

Le graphisme d'Army Men, sans pourtant dépasser celui de Commandos, est exemplaire. On regrette néanmoins l'impossibilité de jouer dans plusieurs résolutions différentes. Les bâtiments, cartes, et autres environnements sont représentés avec bonheur dans un style qui rappelle celui de Fallout (dans la campagne "Désert"). Mais c'est dans la qualité des animations que l'on peut avoir un aperçu du boulot des graphistes. On pourrait admirer pendant de longs moments les mouvements des êtres humains très fluides. Ceux-ci ont été conçus grâce au plug-in pour 3dsMax nommé Bones. Grâce à ce dernier, les personnages courent, rampent, sautent, brûlent et meurent de façon superbe et assez réaliste pour du plastique, et lorsque ces derniers sont touchés par des impacts de balles, on voit des petits copeaux de matière verte tomber à terre. Les différents véhicules présents dans le jeu sont pareillement représentés et tressautent aux moindres cahots des routes ou des pistes. Lorsqu'ils sont détruits, il n'est pas rare de voir différents éléments mécaniques projetés dans les airs. Les effets des armes bénéficient aussi d'une grande qualité visuelle, les explosions sont somptueuses et, chose rare, assez dissemblables.

Intelligence artificielle

L'intelligence artificielle est aussi l'un des points forts de ce jeu. Ses auteurs clament (et j'aurais bien tendance à les croire) qu'elle est susceptible d'agir sur deux niveaux : stratégique (où les commandants adverses disposent leurs troupes et suivent le script du scénario) et tactique (où chaque soldat dirigé par l'ordinateur est apte à prendre ses décisions en relation avec le contexte dans



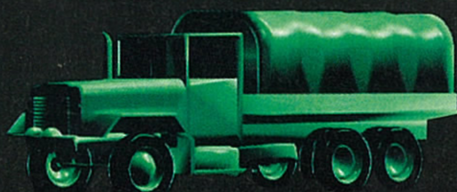
JOUABLE SUR **PENTIUM 166 32 MO RAM** — EDITEUR **NEW WORLD COMPUTING** — DÉVELOPPEUR **3DO STUDIOS**

TEXTE ET VOIX **VO**

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	Oui
INTERNET IP	4

Les véhicules

Un soldat doit se reposer de temps en temps entre deux cross country à travers les tranchées et les champs de mines. Pour ce faire, il aura parfois à sa disposition des véhicules d'une puissance plus ou moins grande. Ceux-ci sont souvent armés, mais ont eux aussi un capital de points de vie parfois très réduit (le Berliet). Il faut donc savoir en prendre soin. Il faut aussi éviter de trop les emboutir pour que leur moteur puisse repartir, et ne pas omettre qu'ils sont capables d'écraser des ennemis par grappes (ce que les ennemis eux-mêmes n'hésitent pas à faire de leur côté).



CAMION BÂCHÉ

Ce gros camion de type Berliet, malgré sa grande fragilité, permet de trimbaler les troupes d'un bout à l'autre du terrain, mais sa masse imposante lui permet aussi d'écraser les ennemis.

TANK

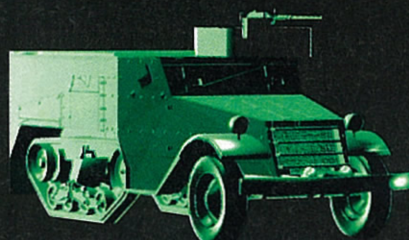
Le blindé dans toute sa splendeur. Doté d'un canon de calibre plutôt élevé ainsi que d'une quarantaine d'obus incendiaires, il est le plus redouté de tous les engins présents sur la place. Chose étrange, il attire sur lui la plupart des tirs.





AUTO MITRAILLEUSE

Une jeep rapide qui se faufile n'importe où et qui est dotée d'une mitrailleuse en tourelle.



VÉHICULE BLINDÉ

Un megamix entre le tank et la jeep. Ce véhicule possède aussi un moteur puissant et une tourelle supportant un fusil automatique.

lequel il évolue). Cela donne parfois des résultats auxquels nous ne somme pas habitués : par exemple, au moment où j'étais poursuivi dans une ville par une escouade ennemie, j'ai tenté de la semer en faisant le tour d'une maison mais j'ai été agréablement surpris en voyant la moitié de mes poursuivants rebrousser chemin afin de me prendre en tenaille. Pareillement, ces soldats connaissent la peur : lorsqu'ils vous apercevront fonçant vers eux avec un véhicule pesant plus de dix tonnes, ils tenteront de vous échapper. Même observation pour vos hommes qui essayeront en permanence d'éviter que vous les écrasiez ; en fait ils vous prennent carrément pour un chauffard . Au niveau combat, tous ces soldats savent se disposer, et mieux encore se cacher en se postant derrière des rochers, ou sur des hauteurs.

Décors

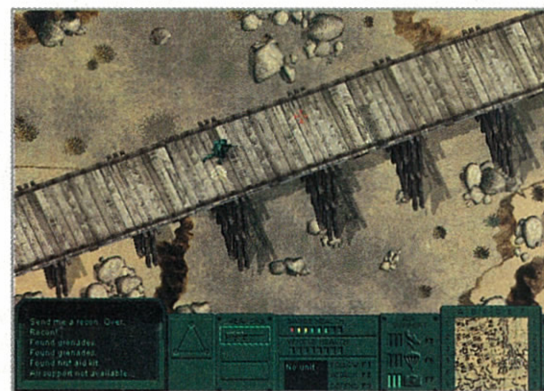
Du bayou aux montagnes en passant par la sécheresse désertique, tous les paysages figurant dans Army Men sont bien foutus. On regrette pourtant un truc assez débile : les hommes ne peuvent pas escalader les monticules rocheux. Mon autre gros regret et qu'une fois de plus on ne voit pas à l'intérieur des bâtiments dans lesquels on pénètre. On ne peut pas non plus, a priori, faire feu à partir d'un intérieur. Dommage !

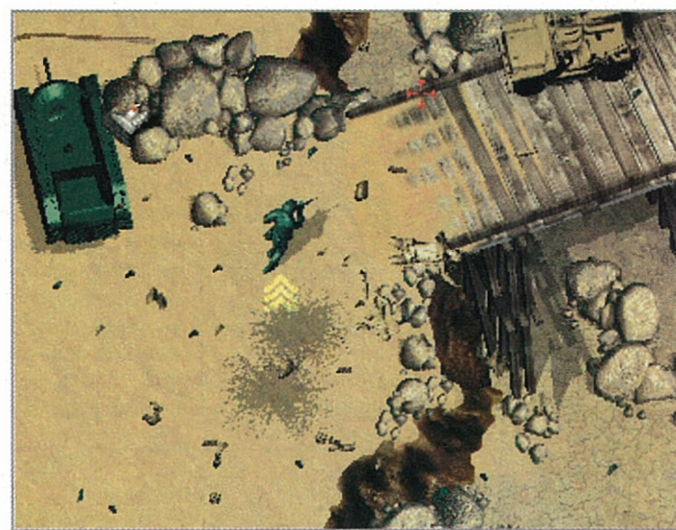
Un dernier mot sur les musiques et les cinématiques, fort rigolotes, qui imitent avec perfection - poussières et grésillement assurés - les œuvre du ministère de la Guerre américaine en version plastique.

Jeu en réseau

Army Men n'a pas pu être testé en réseau, à notre plus grande tristesse. Sachez néanmoins que toutes les options sont disponibles : du jeu par modem au serveur Ten. On y joue sur une douzaine de cartes reprenant trois environnements (alpin, bayous et désert) en mode destruction totale ou course au drapeau.

Bob Arctor





- \+ Très original, très simple d'emploi, très fun, un «Toy Story s'en va en guerre».
- \+ Des animations d'une bien bonne facture.
- − Certaines missions sont vraiment anormalement difficiles.
- − Impossible de voir à l'intérieur des bâtiments et d'escalader des élévations.
- − On aurait souhaité encore plus de matériels différents.

EN DEUX MOTS

Malgré quelques petits regrets concernant le moteur graphique et de grosses réserves sur la grande difficulté de certaines missions, Army Men est un excellent jeu d'action stratégie. Son thème original, la qualité de ses animations ainsi que les possibilités réseau nous feront passer bien des moments agréables. Un gros bol de plastique frais dans un monde de chair et de sang.

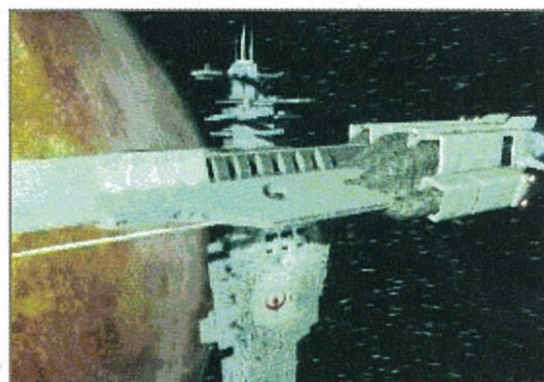
TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
70	70	82



AaaaaaaAAAaaaaaaaaah !!!! Yaaaaaa !!! RhaaaaaaGn'ngngnn !!! Hum. Voilà. C'est passé. Maintenant, je suis parfaitement détendu. Calme. En harmonie avec l'univers. KR#&%KRK ! Gnak ! Gnak !!! Bon j'appelle ma psy.

Outwars

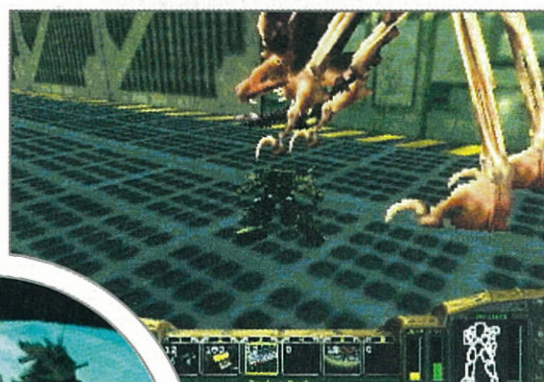
Shoot-them-up pour hard core gamers - PC CD-Rom



Franchement orienté "shoot" Outwars permet de s'incarner dans un Marine de l'espace, engoncé dans son armure de combat.

Crever, mourir, morfler, gicler, voler, exploser et chaque fois encore... reloader.

Jamais un jeu m'a foutu dans un état de nerfs pareil. À chaque niveau, on éprouve les mêmes frustrations, les mêmes désirs d'ultra-violence comme, par exemple, lorsqu'une machine à café vous chourre votre dernière pièce... Ce qui vient évidemment de m'arriver à l'instant même. Alors stop. Pause yoga. Je respire par le nez et... Yaaaaaaaa !!! Je latte le distributeur comme un lâche. Il morflera pour tous les extraterrestres qui m'ont buté ce soir. Qu'est-ce que j'en ai pris dans la gueule. Outwars, c'est une sorte de bon MDK. Mais MDK est tellement imbuvable, que ça ne veut pas dire grand-chose. Alors ajoutons qu'Outwars est surtout très proche de Terranova : on y joue un Marine de l'espace, engoncé dans son armure de combat. Le jeu est franchement orienté "shoot" mais le maniement du personnage n'est pas évident du tout. On dispose entre autres d'un propulseur dans le dos pour se déplacer par bonds gigantesques... mais tout cela ne se maîtrise qu'au prix de quelques crises de nerfs. Le jeu commence d'ailleurs par des missions didactiques pour se familiariser avec les commandes et surtout piger à quel point on va périr : Outwars est un jeu incroyablement difficile. Ça commence donc par un "tutorial" très classique mais d'emblée assez chaud. On saute de pics en falaises, on traverse une caverne, on plonge dans une chute d'eau. Bon, pas d'ennemis, fastoche... ah bon c'est en temps limité ? OK, d'accord. Alors je vais me retaper dix fois chaque mission avant de réussir. Ça me permettra d'admirer le graphisme au passage. Le personnage que l'on incarne, franchement cubiste et texturé par Ripolin, apparaît au premier plan façon Tomb Raider, mais on peut passer en vue subjective (les deux modes sont utiles). Textures au sol grossières, arbres en 2D qui s'assument comme ils peuvent. Quelques objets en 3D animés qui fanfaronnent. Bon. Pas terrible. Trois missions d'apprentissage passées, mes mains tremblent déjà et j'entre enfin dans la vraie campagne. Tout ça me rappelle de plus en plus le bouquin "Starship Troopers". Ennemis insectoïdes en surnombre contre Marines en armure du futur. Bonne idée scénaristique : la première vraie mission est une fausse mission d'entraînement. V'là donc les extraterrestres qui s'invitent à l'improviste. Et en plus, les salauds sont en 2D. Et hop, je prends vingt bonnes râclées avant de piger que, pour m'en sortir, il faut positionner mon ailier (un homme sous mes ordres, invulnérable donc très pratique) en feu croisé avec mon personnage... hum... une petite dimension stratégique pointe donc son museau.

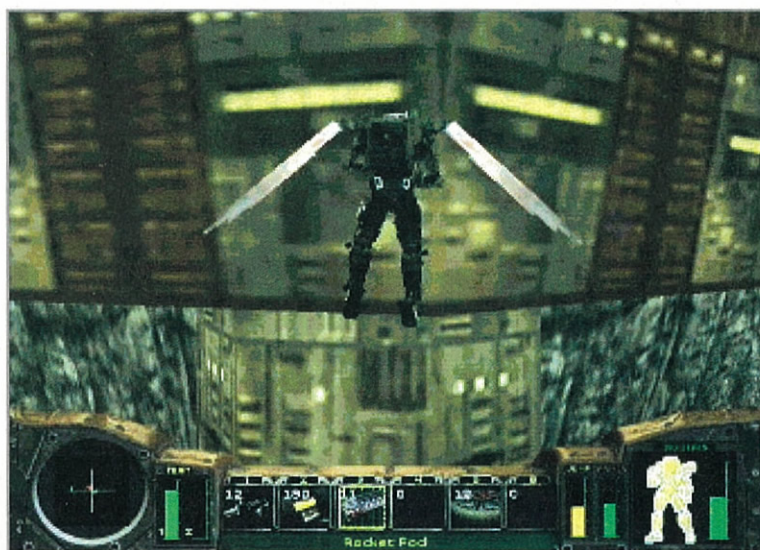








Outwars aurait mérité d'être un grand jeu, mais hélas, ce n'est pas le cas.



◀ Attention aux chutes, une fois arrivé à court de carburant. C'est la cause la plus commune de mortalité.





À un moment donné, mon radar indique des ennemis qui approchent et je ne les trouve pas en visuel. Je cherche partout, pour finalement les trouver rampant discrétos au plafond. Sales bêtes ! ▼



Le briefing va droit au but, informatif et sans blabla. Super important, pour refaire une mission ratée (et pour en rater, vous allez en rater !) sans repasser par le briefing : touche F2. ▼



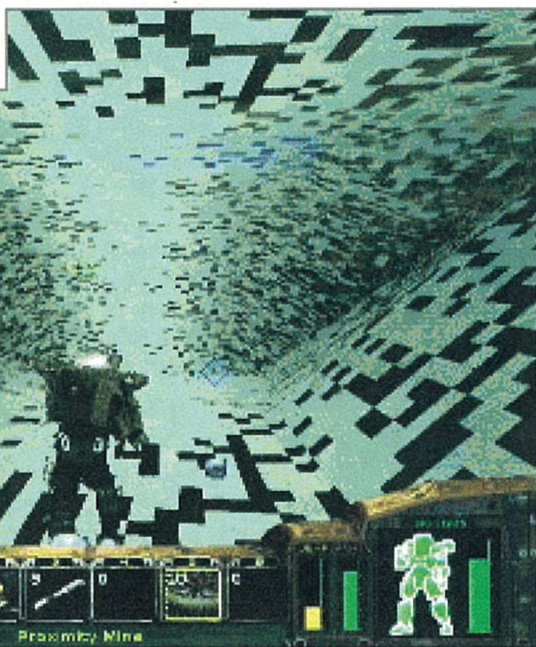
Qui a des tendances masocubophiles ?

Comme j'ai fini d'apprécier le graphisme, je savoure maintenant les temps de loading qui n'en finissent pas. Gngngngngn ! Ça commence à me taper sur le système. En revanche, à chaque mission enfin remplie... pure joie façon Volvic. J'avance donc. À grand peine, mais j'avance. Le niveau de difficulté n'est pas tellement monté : il s'est contenté de rester très élevé. Le plus pénible, c'est qu'on ne peut pas sauver en cours de mission et qu'évidemment, c'est souvent tout près du but qu'on se fait truffer. Gngngngn ! Et j'en arrive à la très jolie septième mission : il faut pénétrer dans un complexe industriel, faire sauter les trois réacteurs d'une centrale et s'éclipser avant le feu d'artifice. Super énervant de toujours crever à la fin, mais les niveaux sont vraiment grands, on ressent une agréable sensation de liberté bien que les scénarios soient en fait totalement linéaires. Par contre, c'est programmé à la louche. Objets qui disparaissent, colisions étranges, tirs et monstres qui traversent parfois les murs, loadings lourdingues. Je m'énerve encore un peu plus. Gngngngn. Et puis hop, la huitième mission est chouette aussi. Mêmes problèmes : c'est trop dur, c'est moche, c'est mal programmé, on peut pas sauver, on meurt à la fin, mais la mission remplie, on n'a qu'une envie, replonger. Maintenant agité de tics, j'arrive à la neuvième mission. Nouveaux décors, pas mal... et voilà un passage genre plate-forme incroyablement difficile à traverser en plein milieu de la mission... que penser de tout ça ? Faut-il être maso pour apprécier ce jeu ? Un peu. Il présente d'indéniables qualités scénaristiques et ludiques. Ses 25 missions devraient vous tenir agité un bon bout de temps, au point qu'Outwars aurait mérité d'être un grand jeu. Mais ça n'est pas le cas. Outwars est bourré de qualités comme de défauts ; ce qui fait somme toute beaucoup de défauts ou de qualités, ça dépend de la façon dont on appréhende la vie.

monsieur pomme de terre



▲ Très agréable : en début de mission, on choisit son armure et ses armes (parmi 4 armures et 16 armes à la fin de la campagne).

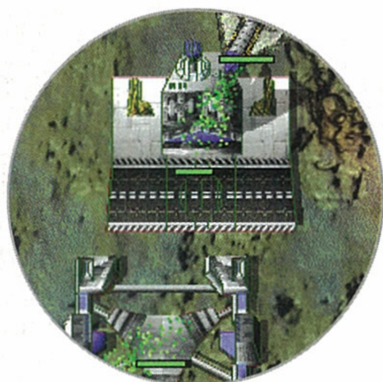


- \+ 25 missions très riches et vastes.
- \+ Un concept de jeu excellent.
- \+ Possibilité de choisir son équipement parmi une jolie panoplie.
- \- Moteur 3D poussif et môche.
- \- Gameplay incroyablement énervant.
- \- Temps de chargement qui donne l'envie de gifler le CD.

EN DEUX MOTS

Un jeu très difficile, au croisement entre shoot-them-up, simulation et plate-forme 3D, le tout teinté de stratégie. Beaucoup de défauts techniques, mais une excellente idée à la base, appuyée par des missions riches et joliment scénarisées.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
60	70	78



"- Bonjour madame la boulangère, je voudrais 50 cartes multijoueur, deux nouvelles campagnes et de nouveaux mondes !"
"- Et avec ceci ?"
"- Euh, rajoutez-moi aussi 75 nouvelles unités pour que ça m'en fasse 255."
"- Voilà, ce sera tout ?"
Dieu que je déteste les commerces alimentaires.

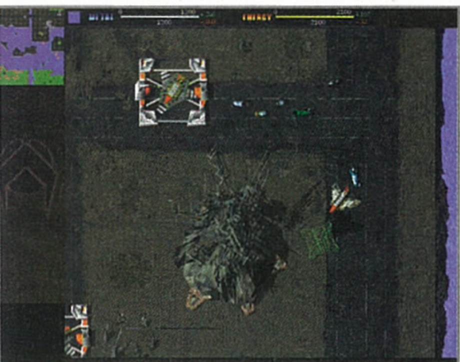
Contre-attaque

Add-on pour tout possesseur de Total Annihilation - PC CD-Rom









▲ Le tout nouveau monde urbain permettra de faire des "reclaims" lucratifs sur des ruines d'immeubles, de voitures.

Que peut-on attendre d'un add-on au meilleur jeu de stratégie de l'an passé ? Qu'il étende l'intérêt du jeu ? Qu'il rajoute des options et des possibilités ? Une campagne ? Deux campagnes ? De nouvelles unités ? Eh bien, ne faisons pas durer ce suspense, d'ailleurs tout à fait vain et inintéressant : Core Contingency (Contre-Attaque) remplit à merveille son rôle d'extension officielle du meilleur jeu de stratégie de l'année 97 (et même 98 à mon goût).

Nouveaux mondes

Cela aurait été bien dommage de se retaper les mêmes cartes, bien pis encore de se retaper les mêmes paysages. Entre les régions volcaniques dont on a fait le tour mille fois et les îles, il nous fallait changer d'air. Pour nous dépayser complètement, les décors de Total Annihilation s'agrandissent de nouveaux types de mondes. C'est ainsi que nous allons pouvoir évoluer dans plusieurs zones à hauts risques : on trouvera d'abord les mondes acides, nappés d'étendues de liquides corrosifs ; les mondes de cristaux, fort jolis, semblables à une exposition permanente de quartz ; les jungles qui débordent de sales bestioles et d'arbres touffus ; les contrées montagneuses aux canyons insondables baignés de nuées infranchissables (enfin si, par avion), zones préférées des tremblements de terre et des chutes d'astéroïdes ; et pour finir, les mondes urbains qui ressemblent à s'y méprendre à la Terre. On y trouve d'ailleurs des voitures, des immeubles et des réverbères dont les épaves se transformeront en énergie sur simple demande.

De l'eau vive

On ne sait si c'est dû à la disparition de Cousteau, mais Core Contingency/Contre-Attaque est résolument orienté fonds sous-marins. À vrai dire, c'est loin d'être déplaisant, puisque nous allons être forcés d'apprendre à combattre sur les flots et, encore plus important, sous les flots.

Avec les nouvelles unités sous-marines et la possibilité de construire des bâtiments sous le niveau de la mer, Contre-Attaque



▲ *Une image délicieuse : le Krogoth au beau milieu d'un camp ennemi (zone qu'il a au préalable ravagée).*

nous pousse à la discrétion et à la furtivité puisque nombre de ces derniers éléments ne peuvent être repérés, à moins de construire des unités précises ou de buter dessus par hasard. Dans les quelques parties de réseau que j'ai pu faire pour le test, les cartes plébiscitées étaient maritimes, mais cela était-peut-être dû au plaisir de la découverte ou à un engouement du moment. Mais quoi qu'il en soit, dans le pire des cas, cela risque d'affiner le jeu en réseau ce qui ne ferait pas de mal à certains, mais je ne veux dénoncer personne (et puis tiens, si, Ivan le Fou, Trauma, Heartaxe pour ne citer que les plus bourrins).

Campagne

La campagne de Contre-Attaque comprend vingt-cinq nouvelles missions divisées entre les deux camps plus un scénario bonus dans le camp Arm, qui nous fera affronter l'impitoyable Krogoth. Les différences entre les scénarios répartis dans les deux camps sont importantes et cette fois-ci, il semble que le plaisir de jeu soit équivalent pour les deux protagonistes. Dès les toutes premières missions, on peut voir que la difficulté a sensiblement augmenté : peut-être est-ce dû à un script de comportement des unités adverses mieux chiadé, ou au fait que le joueur moyen n'est pas habitué à combattre dans l'eau. Mais c'est plus probablement les événements temporels (laps de temps pendant lesquels de nouvelles vagues d'assaut arrivent) qui adviennent de façon plus fréquente. En général, les missions durent plus longtemps et dans bien des cas, notamment dans les niveaux aquatiques et forestiers, le joueur aura à affronter des formes de vies indigènes hostiles, comme des serpents de mer. Quoi qu'il en soit, le scénario fait suite à la destruction des armées Core dans TA premier du nom, et à la découverte, par quelques survivants de ce camp, d'un dernier Commandeur planqué dans un coin, qui fait le mort comme un lâche. C'est donc à partir de ce dernier que les forces Core vont se reconstituer. Enfin du moins tenter d'y arriver.

Jeu multijoueur

Le jeu multijoueur s'étoffe de nombreuses cartes très bien foutues. Beaucoup d'entre elles se différencient de celles de Total Annihilation par leur asymétrie. On en trouve de toutes les tailles, avec une nette préférence pour les terrains très vastes. Du coup, Cavedog reconnaît enfin que la mémoire vive est aussi indispensable que la vitesse du processeur, sinon plus. D'ailleurs, la bêta testée a bien souvent occasionné des petits ralentissements et des accès disque, ce qui pourrait indiquer que certaines des nouvelles cartes sont plus strictes au niveau du nombre de mégas demandés (dans TA, malgré le témoin lumineux rouge, il était possible de jouer un peu hors des limites conseillées). Donc, pour ce coup-ci, plus question d'accueillir au sein d'une partie multijoueur une machine un peu déficiente en mémoire ou en rapidité.

De nouveaux copains

En plus des unités qui ont déjà été distribuées gratuitement sur le Net peu après la sortie du jeu (et jusqu'à il y a peu), Core Contingency (Contre-Attaque) nous en apporte de nouvelles par poignées de vingt. Certaines, à l'apparence banale, ne seront utilisées que par les experts qui découvriront, dans les plus anodines, le moyen de détruire leurs adversaires de façon subtile. D'autres ont déjà leur puissance gravée en caractères gras sur leur fiche signalétique et d'autres encore seront utilisées à outrance par tous au risque de changer la face du jeu.

Malheureusement, une fois encore, il semblerait que les unités Core et Arm ne pèchent pas par leur grande différence. C'est bien dommage car là où règne l'une des seules qualités de Starcraft (trois races totalement différentes), Cavedog continue à s'enferrer dans la conception d'unités uniques déclinées entre les deux camps et se distinguant uniquement par les graphismes (et encore…) et de subtiles différences au niveau des caractéristiques.

Editeur de cartes

Malheureusement, dans la dernière version que nous avons reçue, l'éditeur de cartes n'était pas présent, mais nous avons jeté un coup d'œil à celui qui se trouve officiellement sur le Net (totalannihilation.com) et qui devrait a priori (à moins d'un coup de folie et d'une panne mondiale de télécommunication) être celui se trouvant dans Contre-Attaque. Il a l'air extraordinairement complet et permet de créer des cartes solo, multijoueurs, ainsi que des… missions. Le test complet de l'éditeur dans la rubrique réseau du mois prochain.



▲ *Vision du passé : un groupe de Kbots "traditionnels".*



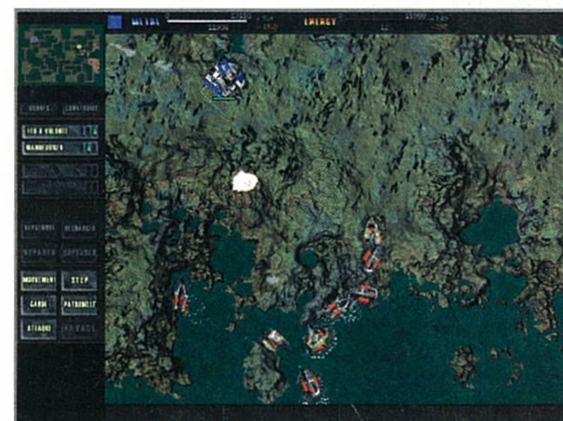
▲ *Une usine spéciale est requise pour produire les Krogoths.*



▲ *Le coût des armes multitubes est considérable en métal, énergie et temps.*

Assez !

Je le redécouvre chaque mois en lisant la presse informatique ludique : le jeu de mots est un pet de l'esprit. Ce petit coup de colère afin de mettre au poteau le jeu de mots systématique, aggravé par la traduction de certaines cartes de Contre-Attaque. Oui je pense notamment à : "Confusion nucléaire", "Epongez vos ardoises", "Le glacier rit" (j'ai pas compris, ce doit être crypto-merdeux) et, le meilleur pour la fin : "Titanic ta mère". Vraiment grandiose, bravo les enfants ! De vrais mots de tête.



▲ *Une attaque en règle d'Hovercrafts.*

■ JOUABLE SUR P200 48 MO RAM ■ EDITEUR GT INTERACTIVE
■ DÉVELOPPEUR CAVEDOG ENTERTAINEMENT ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	OUI 8
MODEM DIRECT	OUI 2
INTERNET IP	OUI 8



Déséquilibre ?

La première question que tout le monde se pose est : dans quelle mesure Contre-Attaque va-t-il changer la face du jeu ? Est-ce que les stratégies connues en seront changées ? La réponse semble être positive. L'introduction d'unités comme les Hydravions, les Hovercrafts et les bases sous-marines, et surtout le dispositif de visée automatique (qui permet à toutes vos unités, canons et tourelles d'ouvrir le feu automatiquement sur simple repérage radar) risque d'en décontenancer plus d'un, mais il est encore trop tôt pour savoir dans quelle mesure tout ceci changera nos bonnes vieilles parties réseau.



▲ *Deux navires intéressants : un brouilleur longue distance et (à droite) un antiaérien.*

Les renforts

Voici quelques unités majeures qu'apporte Contre-Attaque, ainsi que les nouvelles familles dont bénéficient les deux camps, sauf le cas du Krogoth qui n'est que Core. Cela dit, vous pouvez toujours essayer de le capturer. Non, je plaisante.

POSEUR DE MINES

Le poseur de mines permet de disposer de cinq types de mines (qui peuvent être invisibles) sur le terrain. Les types varient de la simple mine antipersonnel (faible aire d'effets, dégâts moyens) à la mine nucléaire, avec les coûts que cela implique. Le poseur de mines est rien de moins qu'un constructeur spécialisé et il lui faudra dépenser un certain capital de temps pour arriver à ses fins.

DISPOSITIF DE VISÉE

Vous êtes manchot ? Vous n'avez que deux mains et un seul cerveau ? Vous n'arrivez pas à vous défendre (oh, la honte) contre cinq attaques simultanées disséminées sur tout votre territoire ? Qu'à cela ne tienne : en investissant du métal, de l'énergie et du temps (tous par dizaines de milliers d'unités), vous pourrez vous payer de quoi surmonter vos souffrances. Ce dispositif pilotera toutes vos installations et leur permettra d'attaquer tout ce qui sera perçu au radar, dans la limite de portée de vos armes. La réponse à la question que vous vous posez est : oui, ça marche aussi avec les armements les plus lourds.

HAUTE PUISSANCE

Que ce soit la grande roue du Core ou la gatling de l'Arm, les armes les plus dévastatrices montent d'un cran en puissance et en nombre de coups par minute, puisque les anciens plasma-guns et Berthas ont été remontés en version multitube. Le seul point embêtant est leur temps de construction qui se mesure à coups de 500 000 unités d'énergie et de temps. Ce genre de construction est un investissement pour l'avenir, un pari risqué en ce monde plein de dangers et d'assauts aériens.

HOVERCRAFT

D'une robustesse très relative, les Hovercrafts vont faire disparaître les bateaux de nos jeux en réseau (si tant est que quelqu'un les utilisait encore) aussi sûrement que Dieu a fait disparaître les dinosaures (enfin, c'est une théorie toute personnelle). Les Hovercrafts regroupent à peu de choses près tous les avantages des navires en offrant surtout un coût moindre en métal pour leur construction. Malgré leur faible constitution, parions qu'on verra ces engins assaillir nos côtes par vagues, et qu'on ne s'emmerdera plus autant à construire des unités de transport, les types d'Hovercrafts étant assez nombreux pour constituer un corps expéditionnaire à eux seuls.

HYDRAVIONS

Les Hydravions aussi font leur apparition dans les deux camps. À l'instar des Hovercrafts, ce sont les appareils rêvés pour les cartes mixtes faites d'eau et de terre puisqu'ils peuvent se poser à la fois sur les régions émergées, sur l'eau et même sous l'eau ! La plate-forme pour les construire ne peut être bâtie que sur l'eau, c'est la condition requise pour produire ces excellentes unités (comme l'Albatros) qui remplaceront avantageusement les avions dans bien des cas. Sur les cartes un tant soit peu maritimes, les Hydravions feront la paire avec les Hovercrafts et je prends le pari que nombre de joueurs ne s'équiperont que de ces deux nouvelles armées.

BATEAUX OBSOLETES ?

Bon d'accord, les bateaux ne sont pas tout à fait à jeter grâce à trois choses : le constructeur sous-marin (niveau 2) qui produira quelques bâtiments intéressants ; le navire antiaérien équipé en toute simplicité d'un canon Flakker (l'une des premières unités supplémentaires du Net) et, pour finir, un navire brouilleur de bonne performance, fort utile pour planquer ses installations maritimes ou côtières.

KROGOTH

Le Krogoth, qui tire à la fois son nom du Golgoth et de la marque de bière, est la dernière merveille technologique bâtie par une usine spéciale aux couleurs du Core. Ce robot, plus imposant qu'un Commandeur, est armé de lasers et de lance-missiles à ne plus savoir qu'en faire. D'une solidité incroyable, il tiendra tête à quelques dizaines de pitbulls sans trop de problèmes. Bien entendu, son coût de construction, et surtout le temps (tout de même moitié moins important que pour les canons multiples), en feront une unité à réserver aux privilégiés. Sa régénération est très lente et il est inutile d'espérer pouvoir le retaper avec une autre unité que le Commandeur, et encore...





▲ *Les nouvelles armes de forte puissance viendront à bout de tous les assauts, pourvu qu'il vous reste de l'énergie.*

Conclusion

Contre-Attaque est incontestablement une réussite et mérite une très bonne place sur le podium des meilleurs add-on. En revanche, il est dommage qu'on n'ait pas pu trouver quelques nouveautés ou options un peu originales, ou de nouvelles possibilités de jeu (par exemple une sélection sur la carte tactique). Cela dit, le boulot est énorme et ce pack vaut largement son prix, quel qu'il puisse être (enfin, pas 1 000 balles tout de même), ne serait-ce que pour ses nouvelles unités, sa nouvelle campagne et ses nouvelles cartes...

Bob Arctor

- \+ Un add-on superbe, de nombreuses nouvelles unités.
- \+ Cartes et missions solo.
- \+ Editeur de niveaux et de missions fort complet.
- − Un manque de différences entre les deux camps.

EN DEUX MOTS

Des dizaines de nouvelles unités, 25 nouvelles missions et une trentaine de cartes multijoueurs, Contre-Attaque est un add-on de poids. Une petite crainte concernant les bateaux, désormais pratiquement inutiles.

TECHN. 80 | DESIGN 82 | INTÉRÊT 84



Quand les Anglais de Simon The Sorcerer se mêlent de donner une leçon aux tyrans, les petits hommes verts deviennent de dangereux activistes sans conscience.



The Feeble Files

Aventure pour tout joueur - PC CD-Rom





Là-haut, tout là-haut dans l'espace, existe un monde policé où les habitants subissent le joug d'un affreux tyran. Ce n'est qu'un amas de cellules se faisant appeler Omnicerveau, mais sa paranoïa aiguë sème la terreur dans la population. Délit de tristesse, délit d'amour, tout n'est que délit à son encontre et tous sont sévèrement réprimés. Alors, quand on est un bonhomme vert ressemblant étrangement à un cucurbitacée, on n'hésite pas à se salir les mains pour survivre.

Des ET très proches de nous

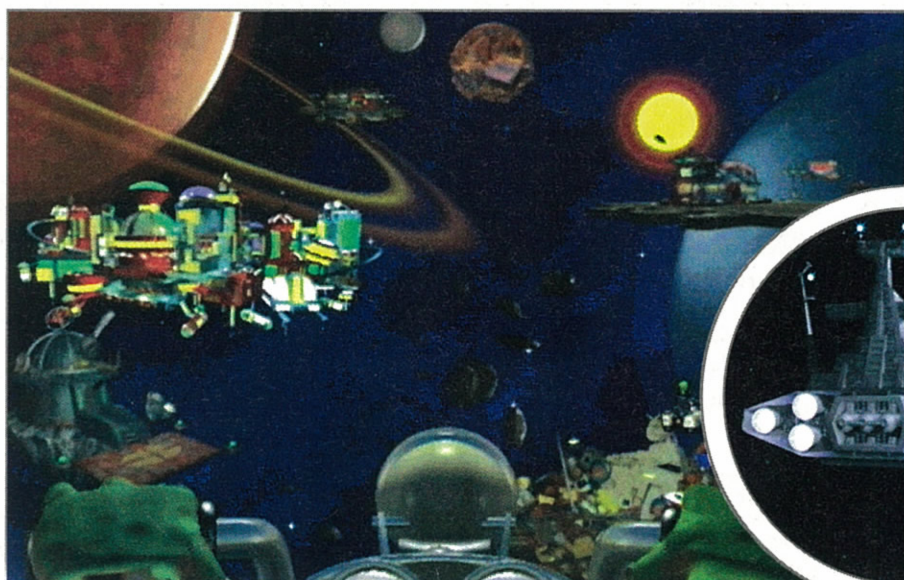
Cela faisait longtemps que l'on n'avait vu une aventure aussi humainement vraisemblable. Bien qu'elle se passe dans un environnement complètement fantaisiste, ses personnages développent des qualités on ne peut plus attachantes. C'est bien la première fois qu'un jeu d'aventure offre des personnages avec une gamme complète de sentiments aussi pourris. La situation s'y prête bien. Car où donc peut-on mieux trouver des sentiments les plus abjectes que dans une dictature ? La profondeur du jeu n'empêche pas les sorties humoristiques. Et les deux sont habilement mêlés pour adoucir la dureté des situations. Dans la plaquette de presse, le soft est comparé à "1984" (un livre à se procurer absolument). On a l'habitude des extravagantes comparaisons des publicitaires, mais là j'avoue que même si le scénario est quelque peu différent, on retrouve l'ambiance étouffante et les personnages pitoyables présents dans le roman de George Orwell.

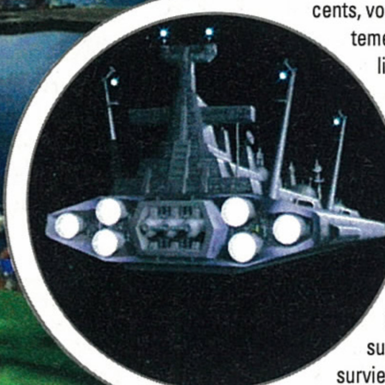


▲ *Les clins d'œil ne manquent pas d'humour. Admirez ce joyeux compagnon de cellule. N'est-il pas beau, ce croisement entre alien et prédator ?*

Un monde en gris

Les héros ne sont plus ni tout blancs, ni tout noirs. Le manichéisme habituel, présent dans ce type de jeux, est ici banni. Même si vous ne tuez pas directement des personnages innocents, vous provoquez leur mort et cela de manière complètement intéressée. Certes, vous prenez part à la rébellion contre le système, mais vous connaissez aussi par cœur ses directives. Vous êtes le premier à trahir pour parvenir à vos fins. Ici, tous les mécanismes de la dictature sont démontés : un chef vénéré comme un dieu, une répression impitoyable, une surveillance de tous les instants où chacun est poussé à trahir l'autre et une administration décuplée, pour ne citer que les principaux traits. Non, ce n'est pas un conte innocent, mais bien l'apprentissage difficile de la survie en milieu hostile. Car, votre seul but est votre survie : c'est la raison pour laquelle vous voilà prédes-



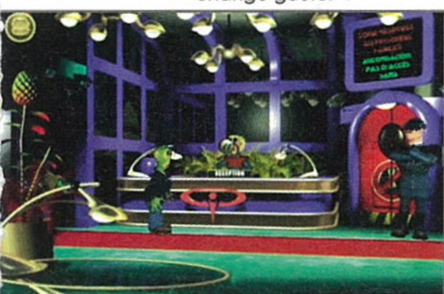




▲ Vous êtes triste ? Vous manquez de charme ? Une petite pilule pour voir la vie en rose. En vente libre chez tous les bons marchands.

Non, ce n'est pas un conte innocent, mais bien l'apprentissage difficile de la survie en milieu hostile.

Ah, l'administration ! Quelle que soit l'époque ou la planète, elle ne change guère. ▼



Dark Vador remixé vous offre les tortures les plus sublimes. N'hésitez pas à vous arrêter en cours de route, vous découvrirez les charmes du masochisme. ▼



tiné à renverser l'Omnicerveau, et c'est sûr, tout cela n'est pas dû à votre seule volonté !

Enchaînement logique et résultat maximal

Le principe du jeu vous entraîne à trouver des objets et à agir en fonction des situations qui vous menacent. Ne vous attendez pas à devoir associer des éléments délirants comme dans Simon, The Sorcerer (même si l'équipe de développement est la même). Les dialogues vous indiquent souvent, de manière voilée, les objets qui vous débloqueront. Il vous suffit de bien écouter ce que l'on vous dit, d'interroger astucieusement pour qu'on vous donne le maximum d'indices. Ensuite, à vous de créer les associations logiques qui vous conduiront à trouver ce dont vous avez besoin.

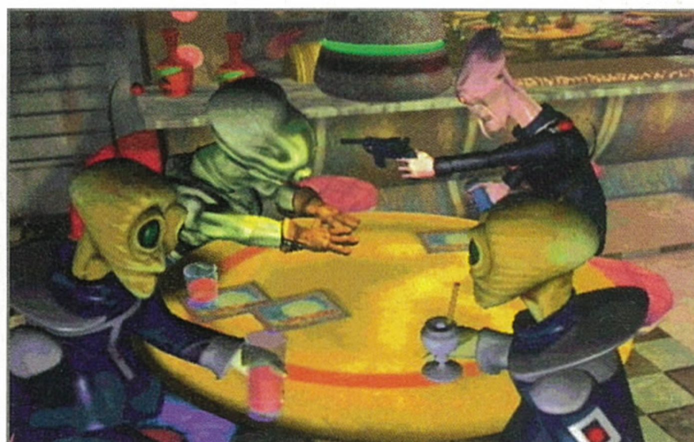


Des personnages toujours plus vivants

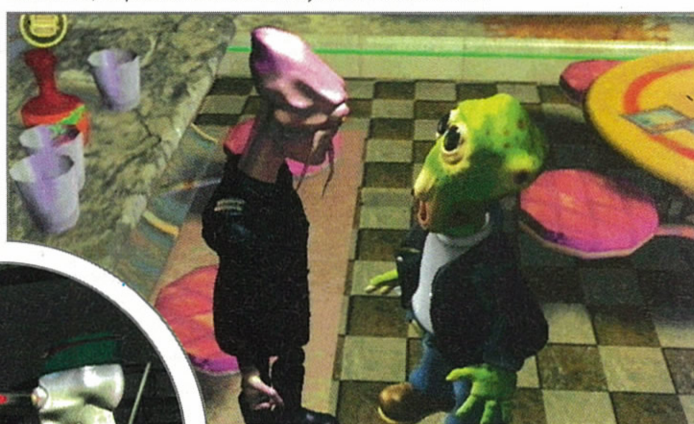
Le graphisme ne pèche pas. Les personnages en 3D offrent une gamme d'expressions très riches. Leur modélisation est assez exceptionnelle, avec des formes souvent rondes comme des constructions en pâte à modeler. Et pour cause : les développeurs qui les ont modelés et peints à la main n'ont pas lésiné sur les moyens pour les rendre plus réels. La musique et les bruitages s'accordent sans problème aux situations. Ils sont aussi nombreux qu'elles sont diverses. Même les voix françaises sont recherchées et offrent un inénarrable mélange d'accents de diverses origines pour coller encore plus à la réalité et nous permettre de nous immerger totalement dans le jeu.

Un oracle pour défier un dieu

L'interface manque un peu de clarté. Le choix des symboles est plutôt bizarre : associer des objets n'est pas évident. Le curseur de la souris vous permet d'agir et de sélectionner vos actions. À vous de déterminer quelle action effectuer avec quel objet. Pour vous aider, il s'agite si une action est à accomplir.



▲ Un homme, un flic et un flingue. Le résultat ne laisse pas de doute, la police secrète a toujours le dernier mot.



Un ordinateur portatif appelé Oracle est mis à votre disposition. Il vous sert d'inventaire, de sauvegarde et d'aide. Ainsi, si vous le désirez vous pourrez lui demander de vous éclairer. Mais attention, il vous énonce uniquement les situations à résoudre.

Persos attachants et aventure piquante

Alors Feeble, une mégastar ? Pas tout à fait, car bien que le scénario soit assez exceptionnel et les personnages extrêmement bien conçus, les décors manquent d'éclat et l'interface n'est pas claire. Mais cela n'empêche pas de prendre plaisir à diriger un personnage qui peut se montrer tour à tour veule et courageux. Pas aussi difficile que Démentia, mais suffisamment ardu pour vous tenir en haleine pendant quelques heures, l'aventure est bien là.

Kika

- + Un monde où le manichéisme n'a pas cours.
- + La modélisation des personnages.
- + Les situations humoristiques.
- − L'interface un peu lourde.

EN DEUX MOTS

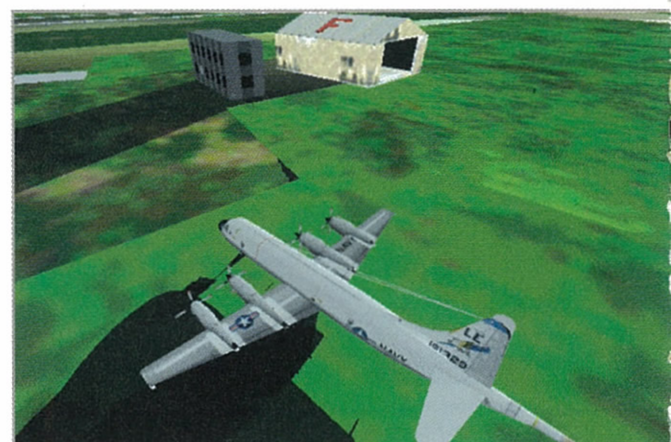
Feeble n'est pas un personnage tout blanc (NDRC : Euh, il est vert, plutôt ?). Il vous oblige à des actions pas toujours gentilles envers votre prochain pour vous faire comprendre le mécanisme des dictatures. Son univers, complètement fantaisiste, offre une véritable leçon sans pour autant omettre l'humour. Voilà une aventure à ne pas manquer.

TECHN. 80 | DESIGN 83 | INTÉRÊT 86

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 166 32 MO RAM** ■ EDITEUR **UBI SOFT**
■ DÉVELOPPEUR **PAPA TANGO** ■ TEXTE ET VOIX **VF**



Cela devient de plus en plus rare, les bons et gros add-on pour Flight Simulator.



Airfield

Add-on pour Flight Sim pour possesseurs de FS98 ou FS95



On ne voit plus guère que des zones mondiales précises et particulièrement développées telles que Italia 98, ou Singapour, de Lago. Il devient aussi de plus en plus compliqué et fastidieux de retrouver le célèbre Europe 2 de la société Apollo (auteur de gros morceaux comme Flight Shop, Scenery Designer) qui couvrait, avec son compère Europe 1, la totalité de la France, de la Belgique, la Corse, mais aussi l'Allemagne, l'Autriche et la Suisse (NDRC : on connaît l'Europe Bob, on connaît). Aussi, le problème majeur pour le nouvel acquéreur de Flight Simulator 98 qui veut survoler nos jolis paysages est de trouver une boutique le vendant à prix d'or, à moins qu'il préfère le commander par le Web avec tous les risques que cela peut comporter. Bien entendu, des tentatives fructueuses, mais cependant gracieuses par ailleurs, ont été faites afin de rajouter la France dans notre simulateur préféré. C'est notamment le cas des Scènes OAVI de la Fédération nationale de simulation. Airfield représente un peu le meilleur des deux. Ce dernier est un pack très éclectique puisqu'il regroupe des scénarios (régions), des aventures et des situations mais aussi des avions assortis de leurs tableaux de bord. La couverture de la France visualisée par Flightplanner 4.0 (freeware permettant d'observer ce qu'un scénario contient) est assez impressionnante. Airfield installe deux nouveaux dossiers, Europe 1 et Europe II, dans le répertoire Scenery de Flight Simulator qui comprennent l'intégralité de la France ainsi qu'un pays frontalier, la Suisse, et un bout de l'Angleterre. Mais il la recouvre de quoi au juste ? Eh bien, contrairement à ses concurrents qui s'intéressent à la visualisation d'aéroports gigantesques comme JFK ou Charles-de-Gaulle, Airfield, comme son nom l'indique, a pris le parti de saupoudrer la France d'aérodromes avec des pistes en dur et encore plus souvent des pistes en herbe. C'est ainsi que l'on peut voir l'Hexagone se remplir de 270 terrains avec tout ce qu'ils comportent autour comme éléments graphiques. On le comprend en voyant la petite quinzaine de VORS que comporte le pack, Airfield est essentiellement orienté pour voler avec des règles de vol visuelles (VFR) malgré la présence de 250 balises radio omnidirectionnelles. Dans cette optique, Airfield rajoute une quantité de repères visuels nécessaires à un envol par beau temps : des collines assez plates, de nouvelles textures (on saluera particulièrement la texture "village" qui fait son apparition pour notre plus grand plaisir). Bien sûr, Real ATC n'est pas oublié puisqu'on trouvera pas moins d'une douzaine d'aventures destinées à la version française de ce soft.

Bob Arctor

Les Zavions

Revenons aux avions proposés dans le pack : le choix est pour le moins surprenant et détonne avec les zones bucoliques que nous allons survoler puisque ce sont en grande partie des appareils militaires.



Le Be-12 Tchaika est un avion de chasse anti-sous-marin qui peut aussi servir d'avion de sauvetage. C'est un hydravion à train rentrant doté de deux turbines. De tout le pack, c'est sans doute le plus difficile à piloter.



Le Lockheed C-130 (Hercules) est l'avion de transport militaire le plus répandu aux Etats-Unis et, dans quelques modèles, en export. La représentation de cet avion est suberbe, le tableau de bord lui-même tient assez bien la route.



Tiens, un autre avion militaire, fameux lui aussi dans la lutte anti-sous-marine, un quadrimoteur de chez Lockheed, le célèbre Orion (p-3c), dont le modèle de vol s'apparente à celui d'un avion léger.



Pour finir, on trouvera aussi un avion de l'armée australienne (décidément) le pc-3/b, un monomoteur nanti d'un grande puissance de propulsion.

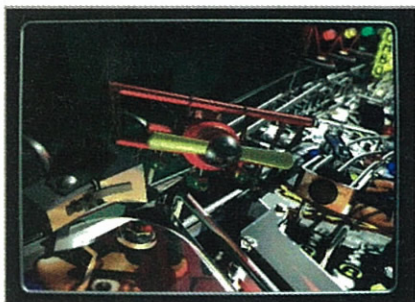
+ Les terrains, aérodromes et pistes en très grand nombre.
+ Belle représentation des alentours de ces derniers.
- Le choix des avions, originaux, beaucoup trop originaux en fait.
- Petit nombre de VORS supplémentaires.
- Incompatibilités avec certaines scènes. répandues à redouter.

EN DEUX MOTS

Malheureusement, nous n'avons pas été à même de vérifier la compatibilité de la bêta reçue avec les scènes de l'OAVI, ni avec les scénarios d'Apollo. Malgré cela, Airfield est une pierre de plus dans l'univers FS98 qui ne cesse de s'enrichir de packs aussi intéressants que celui-ci .

TECHN. 80 | DESIGN 82 | INTÉRÊT 80

JOUABLE SUR PENTIUM 120 · EDITEUR MICROPROSE · DÉVELOPPEUR TEAM 17 GB
TEXTE ET VOIX VO · NBRE DE JOUEURS 1 À 4





Voici de quoi vous faire un petit flip sans avoir à descendre dans le rade pourri d'en bas de chez vous et y supporter Hervé le gominé, Momo l'escargot, ni même Riton le ganglion.

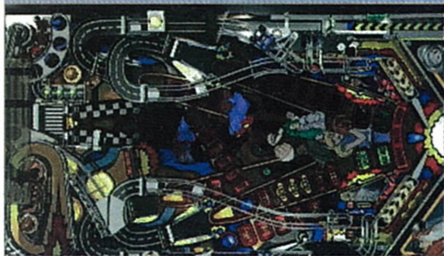
Pinball Addiction

Flipper pour tout public - PC CD-Rom

Existe en plusieurs largeurs







Plusieurs types d'affichage sont proposés : trois d'entre eux modifient la perspective mais le dernier surtout permet de jouer en reversant son moniteur à la verticale.

TIPS TECHNIQUE

Virez la musique qui, comme elle est au format CD, fige de temps en temps le jeu pour des accès-disque.

On ne sautera pas de la tour Eiffel avec des ailes en bois. On ne grimpera pas aux arbres en hurlant dans la forêt et en mordant les loups. On ne déclarera pas sa flamme à Touffy le caniche nain de la concierge : Pinball Addiction est juste un bon flipper, pas de quoi en faire une affaire. Et surtout, Timeshock d'Empire lui reste supérieur et si vous mourez d'envie de jouer au flipper sur votre PC, c'est donc par Timeshock qu'il faudra commencer. Addiction propose deux plateaux très inégaux. Le premier, "World Rally Fever", est classique mais bien balancé ; la gravité et la cinétique sont parfaitement maîtrisées. Les combos sont intéressants mais les bonus manquent un peu de fantaisie. Au final, ce premier plateau est tout à fait valable, du niveau de ProPinball The Web, mais on tourne un peu trop souvent autour des mêmes combinaisons. Le second plateau, aux couleurs de Worms2 est lui franchement raté. D'abord, tout comme Worms2, il est atrocement laid, look faussement jeune à la "Papy fait du skateboard", mais surtout il est très confus, mal fichu, y jouer est bien plus agaçant que défoulant. Mais là encore, pas de quoi en faire un plat : Timeshock et The Web ne proposaient qu'un unique plateau. Ici on en a deux, et si l'un est mauvais, l'autre se situe dans une excellente moyenne. Dernier détail, mais qui pourra faire frémir les fans : une option est proposée qui affiche le jeu à l'horizontale. Il faut alors renverser son moniteur et jouer ainsi sur un écran vertical. Vraiment marrant quand on n'a pas peur de péter son moniteur.

monsieur pomme de terre



▲ **World Rally Fever**
Une course en plusieurs épreuves : course poursuite, cascquade, saut par dessus un bus, «half pipe», «hot-rods», etc. Tout ça se matérialise évidemment sous forme de bonus, de multiball et autres targets on ne peut plus classiques avec tout de même de petites animations très réussies qui illustrent ces bonus.



▲ *Très raté, très confus, très agaçant, très moche.*



+ La cinétique, le toucher de balle sont bien restitués.
+ L'option «plateau vertical».
- Un premier plateau un peu trop classique,
- un second fantaisiste mais dérisoire.

EN DEUX MOTS

Deux flippers : l'un est de bonne facture, meilleur que The Web, mais moins bon que Timeshock. L'autre est faiblard et à considérer comme un petit plus. Un bon produit dans l'ensemble.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
70	75	77

■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 ■ EDITEUR UBI SOFT
■ DÉVELOPPEUR LAGO ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	NA
MODEM DIRECT	NA
INTERNET SERVEUR	NA

Scénario Singapour 98

Data Disk pour possesseurs de Flight Simulator - PC CD-Rom



Un 737 au décollage.

Ouf, autant vous le dire tout de suite, Lago se rattrape largement, par rapport au Vienne pluvieux, avec Singapour. Le cinquième port du monde est remarquablement représenté. La plus grande réussite visuelle de ce scénario est sans conteste l'intégralité de la cité reproduite à grands renforts de textures très précises (de l'ordre de dix mètres par pixel). On se rapproche ici des meilleurs scénarios photoréalistes comme Hong-Kong. Les aéroports (plus exactement celui de Changi International) sont eux aussi superbes et, sans atteindre les sommets de ceux du freeware Yougoslavie, sont sans doute les plus détaillés jamais vus.

Mais la cerise (fraise, framboise, truffe, je ne me souviens jamais) sur le gâteau, c'est sans doute le dynamisme des scènes éponymes. De nombreux avions d'affaires ou de lignes partent des aéroports avec une bonne fréquence, et de nombreux éléments de la scène sont dynamiques et donc animés. De mémoire, nous citerons le célèbre téléphérique et les voitures. Bien malheureusement, les amis de Lago sont passés à côté de quelque chose de grandiose car ils n'ont pas daigné inclure dans cet add-on des aventures dans la région. On aurait en effet souhaité voir quelques beaux morceaux de bravoure comme un atterrissage par grande tempête ou un vol Hong-Kong Int - Changi. Le joueur, un poil déçu, ne trouvera que des sauvegardes de situations lui permettant de faire le tour de l'île rapido.

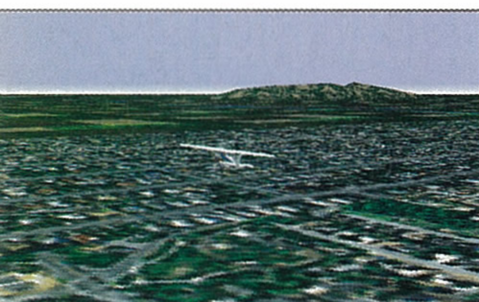
- \+ Textures d'une grande beauté.
- \+ Scènes très dynamiques.
- \+ Ville rigolote, et à la bouffe sympa.
- \- Pas d'aventures.

EN DEUX MOTS

Singapour est pour son prix (aux environs de 150 francs), un add-on plus que correct. Il ravira les amateurs de scènes photoréalistes et constituera une destination idéale pour nombre d'amateurs de pays exotiques.

TECHN.	DESIGN	INTÉRET
–	–	82

Scénario Vienne 98





Vienne, capitale de l'Autriche qui vit naître cet apologiste de la communication mère-fils qu'est Freud. Lago, auteur de millions de suppléments et d'add-on pour Flight Simulator 98, avait ignoré cette partie du monde pendant bien trop longtemps, lui préférant les lointains rivages asiatiques. Il est vrai que de prime abord, l'idée de survoler ce pays à la météo hasardeuse et au parler germanique n'effleure que bien peu de pilotes, même virtuels. Cependant, ce serait se priver d'admirer de merveilleux paysages comme les ponts enjambant le Danube, le Schonbrunn Castle, la grande roue du parc d'attractions de Schitzplatz (euh, je connais pas le vrai nom) ou d'autres merveilles. Malheureusement, les textures utilisées ne font pas vraiment honneur aux merveilles visuelles qui ne doivent pas manquer à cette nation. L'add-on Vienne est moins qu'une destination possible pour un vol moyen courrier. Au vu de la tristesse de l'endroit, ce serait plutôt une bonne étape sur un vol à destination de Moscou ou de Tokyo. Bien sûr, on trouve plus de 7 000 km^2 reproduits, plus de 400 constructions et monuments mais bon, à part quelques avions se baladant dans les cieux, il faut bien avouer que j'ai bien vite mis le cap sur Berlin, une ville bien plus rigolote.

Ah si, il y a un bon point : lors de l'installation, le programme demande si vous êtes l'un des heureux possesseurs du scénario "Europe1", et place les fichiers appropriés pour éviter les conflits.

Bob Arctor

- \+ Un add-on de plus pour FS98.
- \- Un add-on pas terrible de plus pour FS98.

EN DEUX MOTS

Un scénario qui, malgré le jeu pour lequel il est destiné, ne vole pas bien haut. Est-ce le pays en lui-même qui est moche et triste ou juste l'add-on ? Qui pourrait le dire ? Peut-être un lecteur autrichien.

TECHN.	DESIGN	INTÉRET
–	–	65

LES BONS PLANS DE JOYSTICK





ÉCONOMISEZ 38 F

1 jeu acheté Joystick remboursé ! GRÂCE À

Découpez le bon ci-joint, présentez-le dans un magasin Score Games et économisez 38 F sur l'achat de l'un de ces jeux.



joystick

BON POUR 38 F* DE RÉDUCTION

sur l'achat des jeux

Hexplore ou
prix minimum après réduction : 269 F

Coupe du Monde 98
prix minimum après réduction : 319 F

A présenter dans un magasin Score games* pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Score Games.

joystick

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 30/06/98 dans la limite des stocks disponibles.

*30 magasins en France, adresses sur le 3615 SCOREGAMES

JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM ■ ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
■ DÉVELOPPEUR TALONSOFT ■ TEXTES VF VOIX VO

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
INTERNET	E-mail 2
RÉSEAU LOCAL	NON
MODEM DIRECT	2
HOT SEAT	2



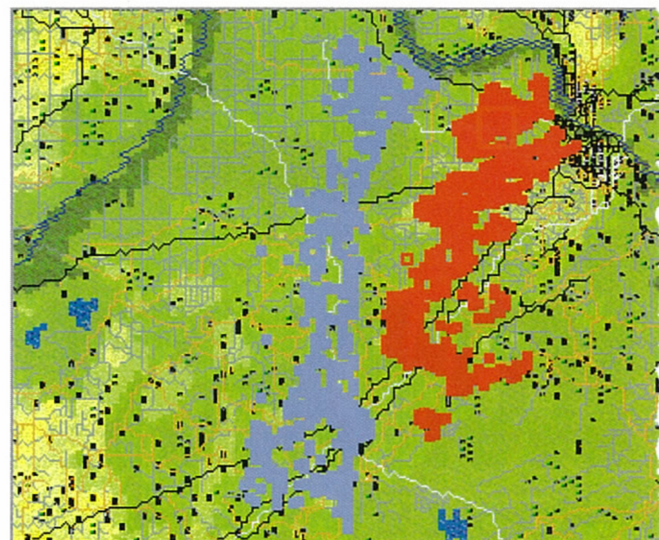
Vous vous souvenez de Front de l'Est ? Non ? Si si, c'était le premier wargame qui utilisait le tout nouveau moteur de nos amis de Talonsoft.

Front de l'Est Mission Pack

Stratégie/Add-on pour tout public - PC CD-Rom



▲ Les textures utilisées pour les cartes sont mignonnes et fines mais les voies ferrées demeurent toujours aussi zig-zagueuses.



▲ La carte stratégique où l'on peut observer l'avancée, constante mais régulière, du péril rouge.

Talonsoft ? Oui, vous savez ces spécialistes des affrontements si passionnants et si riches que sont les campagnes napoléoniennes et la guerre civile américaine. Bon, leur nouveau moteur est d'une grande qualité, nous le savions, mais Front de l'Est, premier du nom, n'offrait que peu de choix au joueur entre le Russe et l'Allemand. C'est donc avec une joie non dissimulée que nous venons de tester le premier Mission Pack d'une (on le suppose) longue série. Tout d'abord, nous allons pouvoir nous mettre dans la peau de généraux issus d'autres pays belligérants comme la Hongrie, la Pologne avec leurs chevaux, la Finlande, la Slovaquie, l'Italie et la Roumanie. Mais bien sûr, tout ce beau monde ne s'est pas réuni dans un grand jamboree dans les plaines soviétiques, loin s'en faut : vous pourrez revivre les premières heures des combats en Pologne, la bataille de Roumanie, les escarmouches viennoises (de succulentes pâtisseries) et j'en passe. On trouvera aussi une cinquantaine de nouvelles batailles se déroulant dans les cités majeures de l'URSS. A ne pas manquer non plus, l'éditeur de scénario, qui nous permettra d'amener le conflit où l'on veut pour peu qu'on ait à la fois un talent militaire et artistique. Les cartes utilisées pour les missions et campagnes sont toutes mignonnes ainsi que les unités du pack. On pouvait penser que les quelques ralentissements observés lors du test (plus spécifiquement pendant les déplacements et le tour de l'intelligence artificielle) auraient été améliorés, mais il n'en est rien malheureusement. A une prochaine fois donc, peut-être...

Bob Arctor





▲ Avec cinquante scénarios, le mission pack en impose.

+ Un add-on très chouette, de nombreuses missions et campagnes.
+ Des nationalités intéressantes propres à nous divertir pendant des heures.
- Peu d'améliorations de l'état général du soft principal.

EN DEUX MOTS

Ce premier add-on pour Front de l'Est n'est peut-être que l'avant-garde d'une grande offensive comme Talonsoft sait si bien nous les proposer, mais pour notre plus grand plaisir.



TECHN. 70 DESIGN 80 INTÉRÊT 75

Vivez en direct la Coupe du Monde de Football !

INÉDIT EN FRANCE

3 logiciels en 1 !

un JEU
Une simulation époustouflante de réalisme

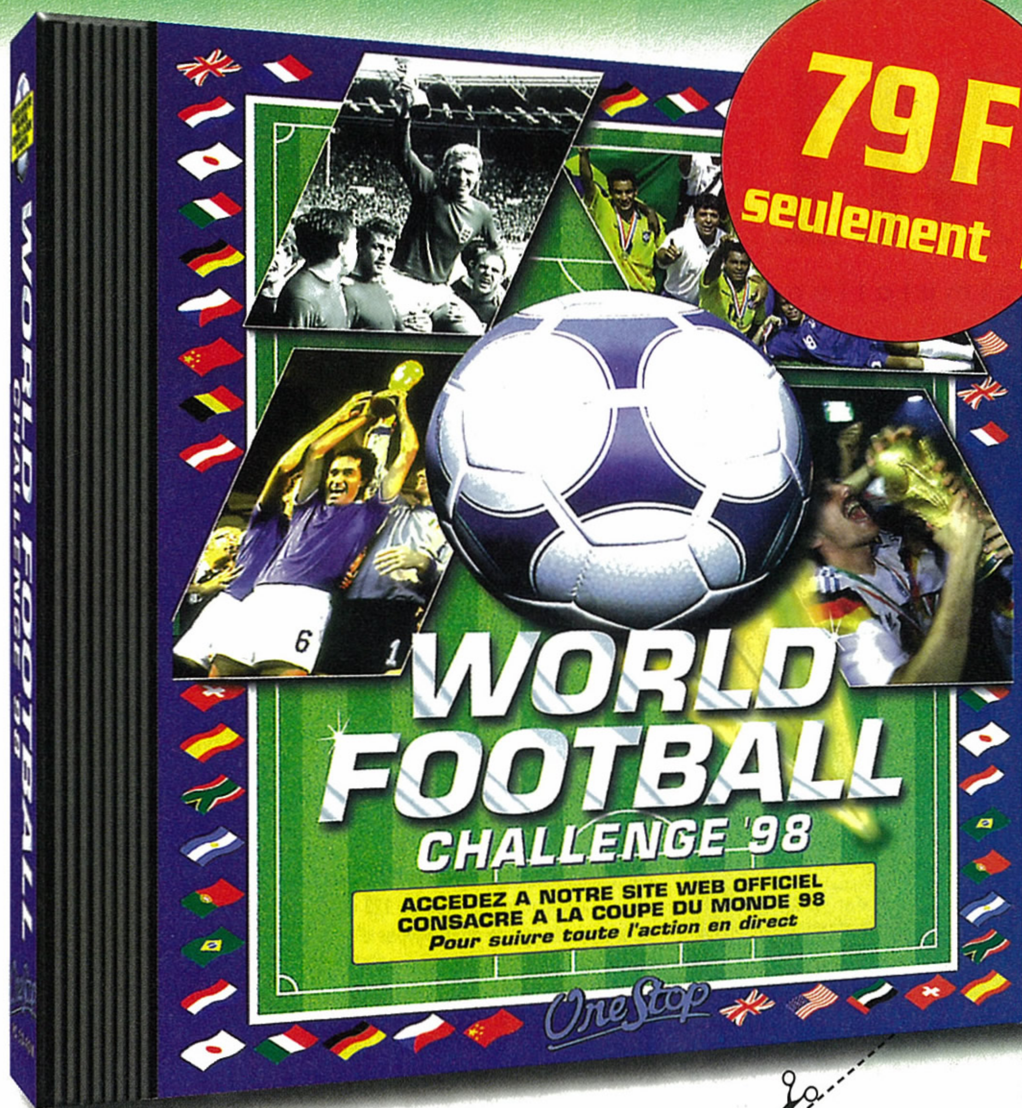
+ une Encyclopédie
pour tout savoir sur l'histoire du football

+ un Quizz
Testez vos connaissances sur le ballon rond









79 F seulement !

"Un bon plan à ne pas rater !"
PCMagazine supplément Loisirs - Juin 98

En vente début juin chez votre marchand de journaux !

Également disponible sur Minitel* : 3617 PCDISK
ou en VPC par le coupon ci-joint

joy 06

☑ Je commande directement ....exemplaire(s) de World Footbal Challenges 1998 au prix exceptionnel de 79 F par produit. J'ajoute 20 F de frais de port par logiciel commandé. Je joint mon règlement d'un montant de........Francs Français par chèque bancaire ou postal à l'ordre de E.C.C.

Nom : ____________________
Prenom : ____________________
Adresse : ____________________
CP : __________ Ville : __________
Date : __________ Signature :

Je retourne ce bulletin et mon règlement sous enveloppe dûment affranchie à l'adresse suivante : E.C.C. - 9, rue Thérèse - 75001 Paris

*5,57F TTC/mn

JOUABLE SUR **PENTIUM 133 (200 CONSEILLÉ)** ■ EDITEUR **MICROPROSE**
■ DÉVELOPPEUR **MICROPROSE** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 5**



Vous aimez les chars ? Mmm ? Et les chiens ? Pour les chiens, je ne sais pas mais en ce qui concerne les chars, voilà ce qui pourrait bien être LE jeu du moment.

(Pour une description du char M1A2 Abrams dans la vraie vie réelle sur Terre, reportez-vous à l'article sur Spearhead dans le Joystick N° 92.)

M1 Tank Platoon 2

Simulation de chars pour tous joueurs et tacticiens - PC CD-Rom

M1 VS Spearhead

Dans Spearhead, testé il y a deux mois, le joueur contrôle avant tout un engin blindé surpuissant dans un environnement désertique de toute beauté. Cette simulation de chars sacrifie volontairement quelques éléments comme le réalisme de la perception du champ de bataille vu d'un char ou la solidité de celui-ci, à l'esthétique.

M1 Tank Platoon 2, en revanche, met plutôt le poids sur le Platoon en entier et les actions combinées avec d'autres unités mobiles et armes de support comme l'aviation d'attaque au sol et l'artillerie. Ceci aide à renforcer le réalisme de la simulation et à transmettre l'ambiance claustrophobe des véhicules blindés.





Parfois, on a l'intime conviction de tenir un grand classique dans les mains avant même qu'il soit disponible en magasin. Et c'est le cas avec M1 Tank Platoon 2 (M1TP2, c'est plus court). Ce jeu m'a l'air tellement abouti qu'il reste peu de choses à améliorer. J'ose même le nommer Harpoon des affrontements terrestres tactiques, un TacOps intégré dans un simulateur de chars.

Reste le problème de vous communiquer ma passion grandissante pour ce jeu...

Comme il s'agit d'un simulateur de chars, on y retrouve, à part l'obligatoire chaseview, les postes de contrôle classiques qui sont ici au nombre de six : place du commandant, place du cannonier, viseur du cannonier, viseur auxiliaire du cannonier, périscope du commandant et une vue extérieure, debout dans la tourelle. Chacune a naturellement son importance et sera utile en temps et en heure, mais le poste le plus utilisé sera certainement la place du commandant. D'ici, le joueur a accès à deux innovations révolutionnaires qui augmentent de beaucoup l'efficacité du tank. La première est l'écran CITV (vue thermique indépendante du commandant) qui optimise l'utilisation de l'arme principale du char, le canon Rheinmetall de 120 mm (qui, soit dit en passant, peut être chargé de quatre types d'obus différents pour engager aussi bien les cibles terrestres qu'aériennes). A travers différents modes d'utilisation, elle permet au commandant d'observer les environs du char et, en cas de détection d'un char adverse, de le "marquer" et ainsi le désigner comme prochaine cible pour le cannonier, même si celui-ci est juste en train d'engager un autre char. La deuxième innovation est l'écran du IVIS (système d'information intervéhiculaire) qui, de par sa puissance et son efficacité dans la coordination des unités, augmente de beaucoup les chances de survie des chars. Il s'agit d'un réseau d'ordinateurs de bord qui affiche sur l'écran, en temps réel, une carte avec la position de toutes les unités amies et de tous les ennemis repérés. C'est une aide inestimable quand on roule à 50 à l'heure à travers les champs.

Après une familiarisation avec les commandes du char, il est temps de parler du septième et dernier écran : il s'agit d'un écran à partir duquel on peut visualiser le champ de bataille avec toutes les troupes amies et ennemies repérées à gauche, et une interface de statut de véhicules et de programmation d'ordres pour les différents platoons sur le côté droit, appelé "plan de travail flexible". L'interface est tellement intuitive et intelligemment construite, qu'on peut s'en servir (maladroitement, certes) sans même avoir consulté la doc. Après une rapide étude, on pourra facilement donner des ordres à des véhicules isolés ou à des Platoons entiers en leur fixant des routes de marche, des ordres et positions de tir, le timing d'intervention, etc. Tout ça se fait après le briefing mais avant le début de la bataille, aussi bien en solo qu'en jeu en réseau. Une fois la bataille lancée, la carte s'animera pour reproduire en temps réel tous les événements observés sur le champ de bataille, non seulement les déplacements des troupes amies et ennemies à terre et dans les airs mais aussi les tirs de missiles et les explosions des obus d'artillerie. Il sera donc utile de retourner régulièrement à cet écran pendant la bataille pour garder une vue d'ensemble des événements et, si nécessaire, changer rapidement les objectifs d'une ou plusieurs de vos troupes tout en leur permettant de retourner aux ordres antérieurs quand vous le voudrez. Un vrai bijou d'ergonomie, vous dis-je.

Finalement, comme rien ne peut être parfait en ce bas monde, il convient de critiquer quand même un point du jeu. Si l'ambiance sonore et les bruitages sont bien réussis, la musique, que dis-je, ce lamentable braiement, croisement entre Satriani et Bontempi, nous guette à chaque retour au menu principal et m'a obligé à porter un casque durant tout le test. Innommable ! Mais là, ce n'est que mon avis... et celui de Fishbone... et Iansolo... ah, oui, et Bob...

Colonel Kerensky

+ La fidélité et le réalisme de la simulation.
+ L'ambiance très convaincante.
+ La complexité de la simulation.
- La complexité de la simulation.
- La musique...

EN DEUX MOTS

Malgré un certain effort nécessaire pour maîtriser la complexité des commandes, le jeu reste très ergonomique et facile à maîtriser. Il sera LA référence à laquelle tous les simulateurs de chars modernes devront se mesurer dans les années à venir.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT Grand public	INTÉRÊT Tankistes
78	80	75	92

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION





N°85

- **Tests :** Dark Colony, Resident Evil, Extreme Assault, WorldWide Soccer, Atomic Bomberman, Trucks, No Respect...
- **Sur le CD :** Pod, F-16 Fighting Falcon, Imperialism, Shadow of Empire, Sand Warrior, Dark Colony, Formula 1...
- **Guide :** Dungeon Keeper
- **Soluces :** Ecstatica 2, Lighthouse, Bermuda Syndrome



N°86

- **Tests :** Riven, Total Annihilation, Dark Reign, Shadows of Empire, Fun Tracks, Shadow Warrior, Take No Prisoners...
- **Sur le CD :** G-Police, Barrage, Constructor, Buccaneer, Dungeon Keeper, Hardcore 4x4, Hexen 2, The Last Express...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2 (1ère partie)
- **Soluces :** Atlantis



N°87

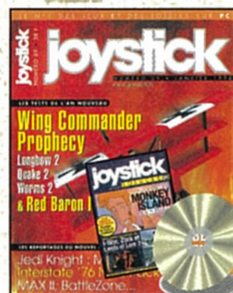
- **Tests :** Jedi Knight, Dark Earh, Flight Simulator 98, Age of Empires, Overboard, NHL 98, Incubation, Sub Culture...
- **Sur le CD :** Close Combat 2, Sub Culture, 7th Legions, Blood Bath, Carmageddon Splat Pack, International Rally Championship...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2e partie.
- **Soluce :** LBA 2





N°88

- **Tests :** F22 Air Dominance Fighter, Screamer Rally, Blade Runner, F1 Racing Simulation, Ultima Online, G-Police, Tomb Raider 2, I-War
- **Sur le CD :** FIFA 98, Test Drive 4, Seven Kingdoms, Les Boudiers de Quetzalcoatl, Golgotha, GTA, Kick Off 98, Linkls 98, Manx TT
- **Soluces :** Riven, Dark Earth, Les Boudiers de Quetzalcoatl



N°89

- **Tests :** Red Baron 2, Quake 2, Wing Commander Prophecy, Balance of Power, Seven Kingdoms, Worms 2, Battlespire, Men in Black...
- **Sur le CD :** Journeyman Project 3, Wing Com. Prophecy, Genocide, Actua Soccer 2, Dark Reign, F1 Racing Simulation, Hercule...
- **Soluces :** The Curse of Monkey Island, I-War, Zork, Lands of Lore 2



N°90

- **Tests :** Flight Unlimited II, The Journeyman Project 3, Adidas Power Soccer, Super Puzzle Fighter II Turbo, 747, Zéro Zone...
- **Sur le CD :** Balls of Steel, Frogger, Andretti Racing, F-22 Raptor, Ultim@te Race, Dark Omen, Lords of Magic...
- **Soluces :** Tomb Raider II, Dementia, Space Quest IV...



N°91

- **Tests :** Mysteries of the Sith, Dark Omen, Fallout, Ubik, Balls of Steel, Ultim@te Race Pro, F/A-18 Korea, Egypte 1156 av. J-C...
- **Sur le CD :** Battlezone, Aircraft, East Front, F/A 18 Korea, Gruesome Castle
- **Soluces :** Egypte 1156 av. J-C, Journeyman Project 3



N°92

- **Tests :** Battlezone, Redline Racer, Shadow Master, I'76 Nitro Riders, Formula One 97, Airliner 98, Spearhead, Deadlock 2
- **Sur le CD :** Falcon 4.0, Power Boat, Army Men, Croc, Deadlock 2, L'Odyssée d'Abe, Heavy Gear, Longbow 2
- **Guides de jeu :** Wing Commander Prophecy, Sub Culture, Dark Reign



N°93

- **Tests :** Battlezone, Redline Racer, Shadow Master, I'76 Nitro Riders, Formula One 97, Airliner 98, Spearhead, Deadlock 2, Subspace...
- **Sur le CD :** Falcon 4.0, Power Boat, Army Men, Croc, Deadlock 2, L'Odyssée d'Abe, Heavy Gear, Longbow 2...
- **Guides de jeu :** Dark Reign, Zero Zone, Starcraft, Mysteries of the Sith...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 F de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION :

- Je commande le(s) numéro(s) .... à 42 F (35 + 7) , soit un total en francs de ....
- Je commande le(s) numéro(s) .... à 45 F (38 + 7)*, soit un total en francs de ....

* À partir du numéro 84

Soit un total en francs ....

RANGEZ VOS MAGAZINES :

- Je commande .... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs ....

MONTANT TOTAL À REGLER PAR CHEQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 21 10355 MARIGNY-LE-CHATEL CEDEX

Tests Bref



Mastermind

Fossile vivant pour tout joueur - PC CD-Rom



J'avais déjà des lunettes qui déshabillent, un épilateur nasal, un cube en plexiglass rempli d'eau avec de petits poissons morts dedans, un coffret contenant dix-sept médailles inédites à l'effigie de chiens célèbres, une casquette "Moi j'aime la polka", une fleur qui danse au rythme de la musique, une moulinette à faire des guirlandes avec les kiwis (fleuron de mon kit complet "la cuisine décorative") ; ce Mastermind agrémentera tout naturellement ma collection d'objets scandaleux. 116 Mo en Full Install, mais seulement 90 en installation standard. Juste par curiosité, je me lance dans une partie. Certes, le programme sait jouer au Mastermind, ce qui est loin d'être un exploit en soi. Confirmation, il gonflait nos parents, il nous gonfle aujourd'hui sur Pentium et accéléré 3D (si si), et un jour il gonflera nos petits enfants sur Pluton : le Mastermind est un jeu intemporellement chiant.

monsieur pomme de terre

TOURNE SOUS **WINDOWS 95**
JOUABLE SUR **PENTIUM 100**
ÉDITEUR **HASBRO**
DÉVELOPPEUR **GREMLIN INTERACTIVE GB**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
10	20	05

Monopoly Édition Coupe du Monde

Jeu de société pour tout joueur - PC CD-Rom

Lors d'une soirée ratée, après un long silence gêné, le maître de maison lance, plein d'entrain : "Et si on se faisait un Monopoly ?". Nouveau silence, plus tendu cette fois. N'en pouvant plus, l'un des invités se lève brutalement et lui plante sa fourchette dans le front. Silence gêné. Puis, calmement, presque résignés, les convives arrachent leurs vêtements et tentent de se les introduire mutuellement dans le nez. Cette scène, nous y avons tous assisté au moins une fois dans notre vie et ce nouveau Monopoly n'y changera pas grand-chose. Certes un gros effort a été fait, non seulement en relookant tout le jeu aux couleurs de la Coupe du Monde, mais aussi en ajoutant deux nouvelles règles (entre autres, les terrains changent de valeur en cours de jeu en fonction de matchs aléatoires, et ça, de nouvelles règles dans le Monopoly, c'est un peu comme un homme politique qui prendrait le métro...).

monsieur pomme de terre

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
60	70	50

TOURNE SOUS **WINDOWS 95**
JOUABLE SUR **PENTIUM 133**
ÉDITEUR **HASBRO**
DÉVELOPPEUR **HASBRO**
TEXTES ET VOIX **VO**
NBRE DE JOUEURS **1 À 6**

Golf 98

Simulation de golf pour tout joueur - PC CD-Rom

L'édition 98 arrive sur nos PC avec quatre parcours offrant toute liberté au joueur. Car la caractéristique de ce produit est son adaptation à chaque type de golfeur. Quelle que soit votre habitude de tir, en deux clics ou trois, vous n'avez pas à la changer. Il suffit de paramétrer votre style pour que le programme en tienne compte.

Les 63 trous vous donne l'occasion d'affronter une dizaine d'adversaires dont vous configurez l'aspect et le niveau. L'interface possède des menus déroulants et en cela reste peu intuitive. Heureusement, vous pouvez la configurer elle aussi et faire apparaître à l'écran de jeu le plan du parcours.

Le produit s'adresse plus à des joueurs ayant l'habitude de ce type de produit, qu'à des débutants. L'absence d'animation et le placement non évident du golfeur risquent de lasser assez vite le néophyte. Mais son graphisme fin et sa bande son «nature» limitent ses aspects stériles. De plus, le nombre impressionnant de trous en fait un soft particulièrement riche, qui tient la comparaison avec les meilleurs du genre.

Kika

TOURNE SOUS **WINDOWS 95**
JOUABLE SUR **PENTIUM 133 16 MO RAM**
ÉDITEUR **MICROSOFT**
DÉVELOPPEUR **FRIENDLY**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1 À 4**



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT DÉBUTANT	INTÉRÊT JOUEUR CONFIRMÉ
75	76	79	85

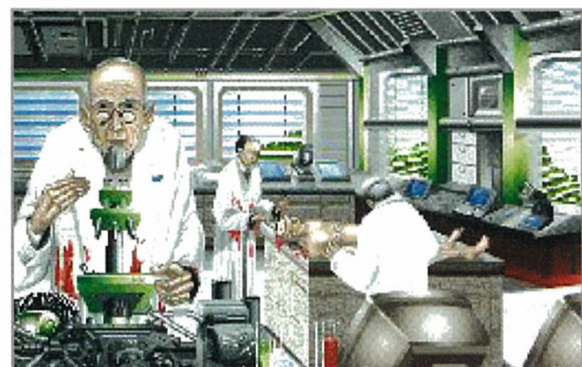
Hopkins FBI

Aventure pour tout joueur - PC CD-Rom

Quand on ne sait plus quoi sortir comme jeu, il suffit de prendre de vieux rebuts qui traînent dans les tiroirs depuis quelques années. Cryo nous fait le coup avec ce produit en préparation depuis deux ans et mis de côté entre-temps. L'histoire policière se développe dans des décors 2D complètement vieillots. Le jeu ressorti en l'état, ne comptez pas voir de la 2D telle que celle utilisée dans les Boucliers de Quetzacoalt. Seul truc sympa : la version finale disposera d'une bande-son rigolote à base de vieux morceaux des 70' mais bof, on est plus proche d'une BD interactive que d'un véritable jeu. Kika

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
25	18	25

TOURNE SOUS **WIN 95/DOS7**
JOUABLE SUR **PENTIUM 90 16 MO RAM**
ÉDITEUR **CRYO**
DÉVELOPPEUR **MP ENTERTAINMENT FRANCE**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1**



BUDGET

PAR MATHILDE REMY

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

La vie est injuste, parfois. Euh, plus précisément aujourd'hui, en fé : «Pas de place», a dit le chef. «Mais y a plein de bons jeux qui sont sortis en budget !» ai-je rétorqué du tac au tac, espérant vaguement le déstabiliser. Mais il est pas chef pour rien, le chef : "Style télégraphique" qu'il me sort, insensible à ma détresse. Bon, ben voilà, privée d'écriture ce mois-ci. M'en fiche d'abord, j'me rattraperai le mois prochain.

NHL 97

GAMME CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 99 F, PENTIUM 133

Meilleur que NHL 96, meilleur que NHL 98, NHL 97 est le meilleur tout court. Même que c'était un Mégastar



NEED FOR SPEED 2

GAMME CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 99 F, PENTIUM 166

La version améliorée de NFS 2 ne vaudra jamais NFS premier du nom mais bon, celui-ci est 3Dfx.

SPQR

GAMME REPLAY DE GT INTERACTIVE, 99 F, PENTIUM 75

Un très bon jeu d'aventure se passant dans la Rome antique. Et en prime, la véracité historique est au rendez-vous.



LORD OF THE REALM II

GAMME SIERRA ORIGINALS DE SIERRA, 99 F, PENTIUM 100

Stratégie moyenâgeuse avec mélange de gestion par tours et de combats en temps réel. Excellent pour les amateurs de simulations réalistes.



F-22 LIGHTNING II

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 149 F, PENTIUM 133

Très beau, intéressant et facile d'accès même pour des débutants, mais pas accéléré 3D. Un petit peu cher quand même, mais bon.





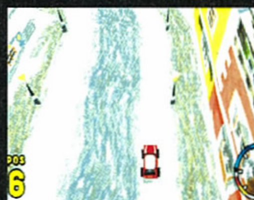
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

GAMME WHITE LABEL DE VIRGIN I.E., 99 F, PENTIUM 75

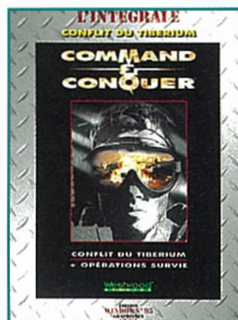
Du bon jeu d'aventure, difficile juste comme il faut, avec des dialogues un peu débiles mais un très zouli graphisme.

FUN TRACKS

GAMME WHITE LABEL DE VIRGIN I.E., 99 F, PENTIUM 150



Petitjeu de courses sans prétention mais super rigolo et super jouable à plein de copains. Bon plan



L'INTÉGRALE COMMAND & CONQUER

PACK DE VIRGIN I.E., 169 F, PENTIUM 75

Le meilleur de la stratégie westwoodienne et toujours digne d'intérêt. Comment rester insensible à la beauté de cette offre ?

SCREAMER 2

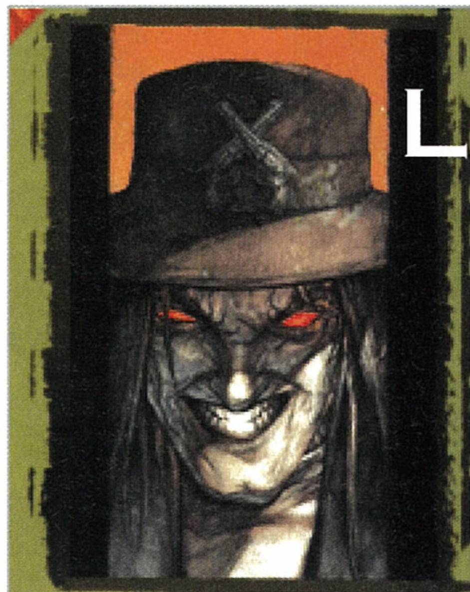
GAMME WHITE LABEL DE VIRGIN I.E., 99 F, PENTIUM 133

Très très bon jeu de rallye et qui existe en plus en version patchée 3Dfx. Recommandé par Lord Casque Noir himself.

NetNews

INTERNET GAMING NETSCAPE COMPATIBLE

Microsoft vient d'annoncer la mise online d'un nouveau soft pour l'Internet gaming zone, compatible avec les versions 4 de Netscape ou postérieures, peut-être pour faire taire les mauvaises langues, peut-être même parce qu'ils ont encore plus envie d'envahir le monde, qui sait. On ne sait pas trop si ça a un rapport, à vrai dire on en doute fort, mais toujours est-il que Quake II fera ses premières armes sur la Zone très bientôt.



LE CHOISI

Quizz : Ehhhh Top ! Je suis un jeune aux cheveux longs et gras, je me gave de musiques déprimantes depuis mon adolescence, j'écoute The Cure, NiN, Fields of Nefilim, je joue au jeu de rôles Vampire, je sais comment m'amuser à l'aide d'un simple tabouret et d'une corde de chanvre. En attendant de me suicider, je visionne en boucle le film "The Crow" et le soir, au lieu de tenter de me reproduire, je m'amuse en jouant à Blood en réseau. Je suis, je suis un ?... Un con ? Non : un gothique ! Et d'ailleurs, je persiste en allant sur le nouveau site consacré à la suite de Blood : The Chosen : au http://www.the-chosen.com/home.asp

UN MUR DE FEU, CHEZ TOI !

Pour éviter le nuke, rien ne vaut un bon bloqueur de port. Mais ceux qui veulent vraiment se la jouer "network", les purs de durs qui subissent les assauts répétés de petits plaisantins, ne résisteront pas à l'envie de se la jouer "firewall". Jusqu'à présent, les rares firewall que l'on connaissait étaient situés chez nos providers ou chez notre administrateur réseau. Aussi, Conseal est-t-il l'un des seuls à pouvoir se loger sur notre bécane perso. Avec une manipulation qui n'est pas à la portée de tout le monde, il donnera le meilleur de lui-même après un long apprentissage. On peut downloader une démo fonctionnant pendant quelque temps sur le site Web de son développeur au http://www.signal9.com/

- Crousto organise un concours de scénarios Civilization 2. Les thèmes de la première édition du concours sont "La guerre des Gaules" ou "Un monde post-nucléaire". Pour de plus amples renseignements, rendez-vous sur : http://www.mygale.org/00/meuh

- Amateurs de Quake 2, Asword organise des DeathMatchs et des CTF pour le fun et pour sa guilde, les Lightnings Quakers. Si d'autres guildes françaises veulent participer à leur tournoi permanent, ça se passe au : www.overgame.com/asword

- Vous cherchez des partenaires pour jouer par modem dans votre région ? Trop facile, connectez-vous au site de Butagaz au : http://www.mygale.org/05/butagaz

- The Jedi Killer est branché Jedi Knight, Quake II et Starcraft au www.mygale.org/08/it020/

- Rectification : Nocturna n'est pas un jeu de rôles sur IRC mais un jeu où on joue un rôle sur le Net dans diverses missions. Nuance. L'URL : www.mygale.org/04/nocturna

- Une page Web sur Fallout ? Avec des infos sur les armes, les munitions, le terrain et le reste ? Oui, c'est sur la page de krog : http://www.rmcnet.fr/~brun

- Tiens, c'est un mec qui a fait un clan Jedi et il voudrait qu'on en parle. Ok, c'est quoi ton adresse alors ? ARRGGGGGHHHHHHHHH ! Je suis ultra con en effet :) Ben le site c'est : www.mygale.org/02/bugman Putain je suis vraiment con :)))) Merci encore :))

- Un site sur Starcraft bénéficiant de l'expérience de deux joueurs confirmés (enfin presque). L'URL : http://www.mygale.org/11/blondo/index.shtml

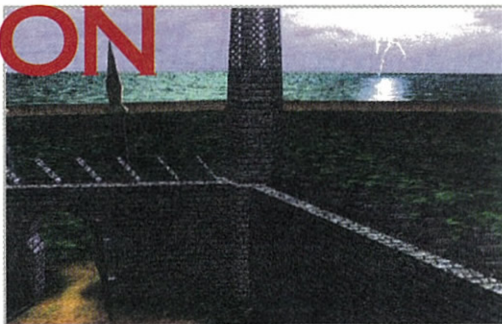
- Pour tous les mordus de la F1, et de F1 Racing Simulation : http://www.f1racingsim.com pour tout modifier : cockpits réalistes, nouvelles voitures 1998 (présentes sur le CD de ce mois-ci), nouveaux sons, nouvelles pubs sur les circuits et également tout un tas d'éditeurs.

- Un site non officiel sur FIFA 98 et FIFA Coupe du Monde 98 (avec forums, concours de buts, tournois de 32 joueurs, etc.). L'adresse : http://homer.span.ch/~spaw2703/

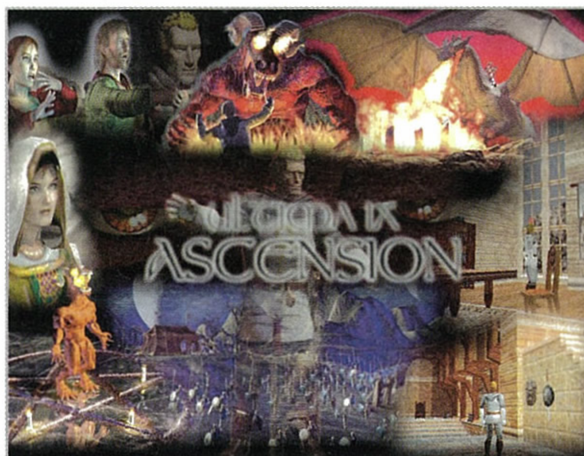
- Une nouvelle guilde, La Guarde Pourpre de Xel'Naga, est consacrée à Diablo et Quake II - bientôt Interstate '76 et BattleZone - elle se trouve au : http://www.mygale.org/00/lelendil

- Blue Jedi, un de nos lecteurs a fait une jolie homepage avec plein de liens utiles. Un peu comme sur une page Web en fait. http://users.skynet.be/fa/

ASCENSION



Décidément, tout fout le camp, même au sein de l'équipe d'Origin : au début du mois, de sales rumeurs s'échappaient de cette boîte, conjointement à deux programmeurs travaillant sur Ultima 9. La raison qu'ils ont donnée à leur départ a de quoi faire peur à tous les fans de la série (déjà bien refroidis par Ultima 8 et l'absence de serveur européen pour Ultima Online) : le concept d'Ultima 9, "Ascension", s'éloignerait trop de ce que souhaitent les fans, à cause notamment de la direction que prend le moteur graphique (3D externe à la Tomb Raider) et de l'annonce du retrait de toutes les parties "dialogue". A Joystick, nous nous organisons en constituant des groupes de prière.

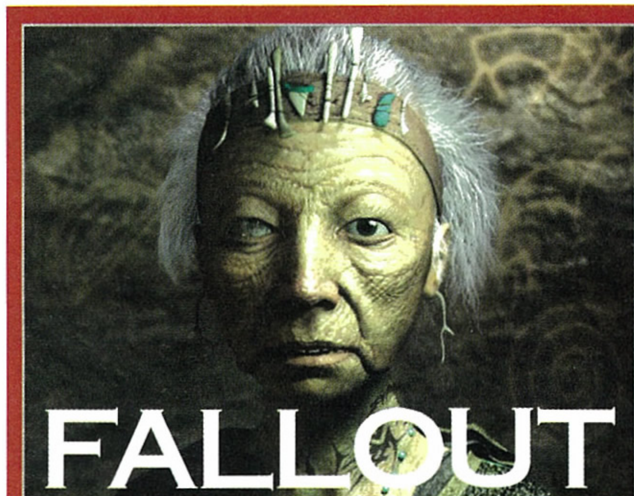




CAVEDOG ET TOTALCRAFT II

Alors que la sortie de Core Contingency est imminente, les gars de Cavedog ont publié une sorte de cahier des charges version grand public. On y apprend entre autres qu'une nouvelle extension est prévue, qu'elle est d'ores et déjà baptisée Total Annihilation Battle Tactics et qu'elle regroupera une bonne centaine de missions aux objectifs tous très différents et originaux. Pour être terminée, elle demanderait une bonne vision stratégique (d'ou "Tactics"). Chouette. Moins chouette et surtout moins originale est l'annonce du développement de Total Annihilation, Kingdoms, qui prend place 10 000 ans avant le premier TA et qui met en scène le bien contre le mal, la magie contre la technologie, les tomates contre les anchois, le dentifrice contre les caries, les humains contre les orcs... Non, allez, je déconnais pour les orcs. Tout les nouvelles sur http://www.cavedog.com/release8.html





FALLOUT

On salut l'apparition du site consacré au second épisode du meilleur jeu de rôles de l'année, Fallout 2. La sortie est toujours prévue pour le courant du mois d'octobre. On trouvera sur ces pages des screenshots, la FAQ et bien d'autres trucs . http://www.interplay.com/fallout2/

PAR BOB ARCTOR ET GANA SCULLY

L'affaire du poulpe saxophoniste... l'homme ventouse... la première expérience sexuelle de l'enfant chauve-souris... Le gouvernement nous cache des choses. Heureusement, Internet lève le voile sur toutes ces affaires.

ALERTE À L'ANTÉCHRIST



Aussi incroyable que cela puisse paraître, David Hasselhoff est l'antéchrist, et les preuves sont accablantes. Je dois dire que j'ai eu un peu de mal à me faire à la nouvelle. J'ai même douté l'espace d'une minute, mais j'ai fait mon enquête. Tout le monde est d'accord sur le fait que toutes les informations sur le Net sont vérifiées par le CVI (Comité de vérification d'Internet), lui-même soumis à l'impitoyable vigilance de monsieur Jean Pipo, un expert-comptable retraité des usines Renault qui offre son temps libre à la communauté. Vous trouverez sur www.indirect.com/www/warren/baywatch.html l'explication du succès planétaire de cet acteur de seconde zone.

SUBJ'AI FAIMLUMINALES

Depuis les conventions adoptées par les syndicats de publicistes après la mi-1981, les images subliminales sont interdites. Il est ainsi devenu impossible pour la relève de la jeunesse d'alors d'en découvrir tous les merveilleux aspects. Fort heureusement, bravant les foudres de la censure, l'Internationale néoiste a fabriqué une page Web en java script où vous allez pouvoir jouir en toute impunité des délices de la 25e image au altern.org/illuminatus/ebt.html

CONSPIRATION À LA FERME

La maladie de la vache folle est un gros bluff, une conspiration lancée par le lobby conjoint des producteurs de produits laitiers et de viandes porcines. La page suivante réunit tous les éléments pour vous convaincre et vous pourrez désormais acheter le pire des viandes bovines par centaines de kilos si bon vous chante. Si vous demeurez impossible à convaincre, sachez que vous pourrez en apprendre beaucoup plus sur ce prion farceur en consultant l'historique de la maladie à travers les âges, ou encore apprendre à reconnaître vous-même et en quelques minutes les cheptels contaminés grâce au Mad Cow Test . Tout ceci est au www.madcow.com



Après le procès que s'est mangé Origin pour Ultima Online, voici que la même chose se reproduit avec Blizzard et son Starcraft, mais en version plus glauque. Tiens, je viens d'inventer une nouvelle discipline de pigiste : le chroniqueur judiciaire en jeux vidéo.

BOB ARCTOR

L'AFFAIRE DES STAR RENIFLEURS











Au début, tout commença par une annonce sur une page Web anodine, qui offrait, dès les premiers jours de la sortie du jeu Starcraft, l'intégralité des cheat modes du nouveau Blizzard. Le seul hic, c'est que pour les obtenir, les individus en question demandaient le code du CD de la version originale dûment acquise. Petits malins... Bien sûr, quelques-uns se firent avoir, ce qui, au vu de la moyenne d'âge plutôt basse des joueurs présents sur Battle.net, était loin d'être étonnant. Bien entendu, ils ne reçurent jamais leurs cheat modes, mais se virent par contre interdire l'accès de Battle.net, le serveur de Blizzard, puisqu'ils avaient en fait donné leur code d'accès personnel (et unique) à des personnes détenant une version pirate de Starcraft, lesquelles s'empressèrent de l'utiliser en buvant des coups à la santé de la bêtise et des gens naïfs. Blizzard, averti par une dizaine de consommateurs, fit ce qu'il fallait pour redonner de nouveaux accès à ces utilisateurs de bonne foi et effacèrent les codes "crackés". Fin de la sale histoire, on remercie Blizzard pour son intervention, merci Blizzard donc.

L'ORC QUI VOULAIT SE FAIRE PLUS GROS QU'UN BILLOU

Quelques semaines plus tard, alors que Roger Blizzard se frottait les mains en recevant les résultats des ventes de ce jeu si attendu, un joueur, plus technicien que les autres et qui passait ses vacances la tête fourrée dans son firewall à surveiller ce qui entre et sort sur ses ports, remarqua que Starcraft envoyait des informations vers Battle.net. Jusque-là, rien d'anormal, sauf que parmi ces informations, on pouvait trouver une partie du contenu de la base de registre de Windows, plus précisément le nom du connecté et son adresse e-mail, sans compter quelques informations concernant son identité piochées dans Netscape et Kali95, yep rien que cela ! La nouvelle ne mit qu'environ trente heures à se répandre, et après quelques dénégations de fanatiques hurlant à la farce et au complot, elle fut confirmée par des sites Web dignes de foi puis, peu de temps après (vers le 20 avril dernier), par Roger Blizzard himself. Ses arguments sont les suivants : suite aux tentatives de piratage dont ont fait l'objet les joueurs de Starcraft (pourtant d'après eux pas si nombreuses), Blizzard a décidé d'agir pour résoudre ces problèmes et, pour ce faire, a décidé de prélever sur les ordinateurs des personnes n'arrivant pas à se connecter à leur serveur lesdites informations contenant leurs noms et leurs adresses électroniques "afin de déterminer si leur problème venait d'une version piratée ou d'un défaut de fabrication afin d'être à même de contacter par courrier les personnes ayant un problème avec leur CD". Des informations furent donc envoyées sur une période de sept jours à Blizzard, qui précise tout de même qu'aucune base de données de joueurs en relation avec Battle.net n'est en leur possession.

En fait, plusieurs petites choses me gênent dans ces explications : Blizzard affirme que les informations obtenues ne vont pas au-delà de celles qu'envoient chaque jour les applications d'enregistrement ou les navigateurs Web. Soit, mais dans le cas d'un browser Web, les utilisateurs peuvent interdire l'envoi de ce type d'information (les cookies, voir l'enca-



C'est au moment de la connexion à Battle.net que Starcraft envoyait en loucedé des informations sur votre disque dur à Blizzard.



CRAFT







dré Cnil) et, dans le cas d'un formulaire d'enregistrement online d'un jeu, son utilisation fait partie d'un acte volontaire d'un acheteur et il le remplit d'ailleurs lui-même comme un grand avec ses infos personnelles. Dans le cas de Battle.net, le problème semble se placer à un niveau moins anodin puisque la routine était déjà installée dans le soft commercialisé et que nulle part, le joueur ne fut averti de sa présence et du fait que ce type de données étaient susceptibles d'être envoyées sur Battle.net. On peut d'ailleurs comprendre cette volonté de discrétion, car le procédé aurait fait une grosse tache bien sale sur la réputation de la boîte sympa que Blizzard a acquise depuis bien longtemps. La dernière chose qui me chiffonne est cette volonté soudaine de vouloir lutter contre le piratage dans Starcraft en usant du pire des moyens, alors que pour des softs aussi réussis que Diablo, les hackers ont fait des allers et venues pendant près de deux ans sans être dérangés par quoi que ce soit d'aussi inquiétant pour la liberté personnelle.

AH, TU VOULAIS TE LA JOUER MÉDIÉVALE ?

Deux recours en justice contre Blizzard ont déjà été déposés par des associations de consommateurs tenant à leur anonymat (ce qui se comprend, vu les primitifs qui se baladent sur Battle.net), à la suite desquels ce dernier a été prié d'aller faire "Zog Zog !" devant les cours de justice américaines. Les associations demandent, entre autres :

- que Blizzard rembourse toutes les copies de Starcraft en échange du CD,
- que l'interdiction soit faite à la société Blizzard de continuer à prélever des informations sur les ordinateurs personnels,
- de créer un patch (une grande première ! faudrait faire ça plus souvent) qui écrase cette routine dans Starcraft,
- d'informer les acheteurs de l'existence de cette routine et d'envoyer gratuitement le patch aux consommateurs qui le demanderont.

Bien sûr, rien n'interdit de penser que ces deux plaintes proviennent d'individus louches, en fait tiens, ça me fait même bien plaisir de le penser : bon Dieu, ce n'est pas parce que j'achète un jeu que j'autorise un orc obèse à venir renifler les vieux slips de mon disque dur.

CNIL

Un excellent site Web réalisé par la Commission nationale informatique et libertés explique, d'une façon claire et précise, ce que l'on a le droit réellement de mater sur votre disque dur. Au http://www.cnil.fr/traces/traces.htm

Vos Traces...
Découvrez comment vous êtes pisté sur Internet
- Anonyme sur internet ? Pas si sûr...
- Démonstration
- Comment ça marche ?
- Les enjeux

PICASSO@SATAN.COM

Picasso a longtemps été soupçonné d'être un grand prêtre sataniste. On aurait pu penser que ses allégories religieuses composées de figures hyper symboliques comme les losanges ou les rectangles étaient juste les essais d'un géomètre raté ou le résultat du sponsoring de ce grand artiste par Spirograph Inc. Mais il n'en est rien. On le découvre en contemplant cette ébauche d'un tableau qui servit de coup d'essai pour "Guernica". Si on prend la partie droite que l'on symétrise en inversant les tons, on obtient clairement un tableau très figuratif représentant le diable muni de gants de boxe, dévorant une colombe et entouré de deux ânes et de deux fox-terriers. Lorsque la fiction rejoint la réalité la plus douteuse : pour connaître la vérité, voir au web.org.uk/black/Black14-f.html et aussi au web.org.uk/black/Welcome-f.html





TÉLEX

Un emploi pourri et sous-payé, ça vous dit ? www.anacoluthe.com/bulles/chacals/welcome.html

Le mois dernier, on vous a donné un site anti-France Télécom. Pour les lecteurs belges, voici un site anti-Belgacom. www.mygale.org/03/belgacon/bof.htm

Des messages pour votre répondeur sur personal.smartt.com/~drobert/answering/Answering_machine.htm

Plein de trucs inutiles, donc à voir, sur www.ihot.com/~fink/useless.html

Hexplore, après être parvenu à un bon résultat en mode solo, nous convie à un mode multijoueur qui ne laisse pas indifférent.

KIKA



Le sorcier ne possède plus le sort de boules de feu qu'il avait dans le mode solo, sa première arme est l'éclair. Le sort n'est pas très puissant mais continue à fonctionner, même après la mort de son lanceur.

HEXPLORE

Genre : Action / Aventure - **Éditeur :** Infogrames - **Développeur :** Theliovision France - **Sortie prévue :** automne 98



Dans ses grandes lignes, Hexplore reprend le principe de Gauntlet. Dans Gauntlet, les quatre personnages pouvaient être dissociés pour être maniés sur un seul ordinateur par quatre joueurs différents. Ici, le principe est réutilisé mais pour jouer sur plusieurs ordinateurs en réseau local, sur Internet ou par modem. Pour résister à la distance entre eux, les joueurs doivent s'accrocher. Les débuts sont plutôt durs. Entre deux engueulades parce que les coéquipiers partent dans l'autre sens ou attendent que vous vous fassiez buter pour attaquer les monstres, on a l'impression que trouver un équilibre est une gageure. Et pourtant, très vite, un chef se dessine, conduisant les autres à travers donjons et pièges pour parvenir à avancer. Mais attention, une seule mauvaise décision, et l'anarchie risque de régner à nouveau si aucune discipline n'est maintenue. Alors, terroriser les collègues pour qu'ils obéissent ? Difficile à réaliser sans envoyer des cercueils par la Poste.

Le mieux est d'attendre que sa grande sagesse soit reconnue sur la durée. Les niveaux vous en offriront d'ailleurs l'occasion. Directement issus du mode solo, vous les rejouerez pour parvenir au but. Une sauvegarde permet de reprendre la partie arrêtée.

Qui est prêt à se retaper un jeu en entier à plusieurs ? Personne à moins que le jeu n'en vaille vraiment le coup. Et ma foi, celui-là se défend assez bien, même si certains niveaux sont vraiment trop gigantesques. La difficulté d'utiliser pleinement les capacités des quatre personnages en temps réel dans le mode solo est complètement zappée, chaque joueur guidant au mieux son héros (du moins s'ils en sont capables parce que j'en connais certains qui ne retrouveraient pas leur slip dans un lit vide). Maintenant les streums n'ont plus qu'à bien se tenir car avec de super coéquipiers, on ne craint plus rien.

Le mode réseau est particulièrement difficile si vous ne commencez pas les niveaux dans l'ordre. Les ennemis sont vite très balèzes. La partie consiste à essayer de ne pas mourir dès que vous êtes à leur portée, et ce afin de pouvoir récupérer leurs armes sans danger.











Voici un concurrent direct de Wizard qui s'installe sur le Net. Attention, ça risque de faire des étincelles.

KIKA

SANCTUM

Adresse : http://www.digitaladdiction.com



Sur Paris, un des repaires des dealers de cartes Magic se trouve en face de la fac de Jussieu, dans le Ve arrondissement. Ces drôles de petits bonshommes envahissent toute la place, les trottoirs, et j'en ai même vu dans le métro. Ils s'installent partout, sur les bancs, la fontaine ou les caniveaux. Certains, ne voulant pas risquer d'être reconnus, y jouent seuls chez eux... sur leur bécane. Il a fallu attendre que Microprose sorte son jeu avec l'option réseau pour qu'ils osent sortir de chez eux... pour se balader sur le Net. J'en connais même un qui invite ses intimes chez lui et les piège dans des parties après leur avoir fait grimper un escalier à 75 % jusqu'au 8e étage. Quel pervers !

Sanctum n'a pas peur de flatter le vice de ces joueurs accros en proposant un jeu de cartes inspiré des cartes Magics. A la place des cinq couleurs, il propose huit maisons, histoire de multiplier les combinaisons. Les éditeurs recherchent pour l'instant des bêta-testeurs. L'accès à Sanctum est gratuit. Il suffit de télécharger ses 13 Mo sur le site des éditeurs après avoir rempli certaines formalités. L'anglais est plus que recommandé, le bêta-testeur étant censé prévenir des bugs rencontrés lors de sa partie. Un premier jeu de cartes vous est offert pour vos débuts; mais durant le bêta-test, vous pouvez en choisir d'autres gratuitement dans le magasin du site. Les joueurs ne forment pour l'instant qu'une petite communauté anglophone, qui ne demande qu'à grandir en invitant des franchouillards. Ils se contactent par e-mail ou ICQ grâce à une liste fournie à la demande par les développeurs. Voilà un jeu qui tend les bras à nos amis "Tu cherches des cartes ?" Dégonflera-t-il les effectifs de la place Jussieu ? J'en doute mais certains seront peut-être détournés du droit chemin de Wizard of the Coast. Alors, à quand le procès ?



Voici quelques exemples des cartes que vous pourrez trouver. Elles sont assez nombreuses pour offrir de multiples combinaisons qui vous permettront d'écraser vos adversaires.

DOSSIER JEUX DE ROLES (SUITE)

Suite au dossier sur les jeux de rôles, j'ai été contacté par certains d'entre vous qui proposent des sites français. Entre autres, on m'a parlé de Virandia, jeu off-line possédant un site bien détaillé sur http://www.virandia.org. Il est géré par une association de rôlistes voulant diffuser sur le Net le maximum de scénarios issus du monde original de Virandia. Ils offrent des hébergements gratuits aux créateurs.



L'ARGENT SALE DES MUPPETS



Hier, en regardant LCI, j'ai appris que Bart était recherché pour détention, consommation et trafic de stupéfiants, harcèlement sexuel, vol à l'étalage, complicité de meurtre, attentat à la pudeur, crime contre l'humanité, pédophilie, ivresse sur la voie publique, racolage, violation de la propriété privée, abus de biens sociaux, conduite sous l'emprise de psychotropes, vente de cassettes audio pirates (principalement du zouk), pratique illicite de la médecine et fraude fiscale. Si la police remet la main dessus, il devra purger 3 664 ans de prison. Cet accablant dossier peut être consulté sur fractalcow.com/bert/bert4.htm



@NAGRAMMES

La cabale des mots est l'une des plus sournoises que l'on puisse imaginer. Saviez-vous par exemple que Madonna Louise Ciccone est l'anagramme de "occasional nude income" ? Bien des pages vous expliquent les réelles significations de noms propres ou de sociétés ayant pignon sur rue mais celle-ci est la première qui vous offre l'opportunité d'effectuer vos propres analyses. Comble du luxe, les résultats seront envoyés sur votre boîte aux lettres électronique. L'Anagramme genius server est au www.genius2000.com/anagram.html

TÉLEX

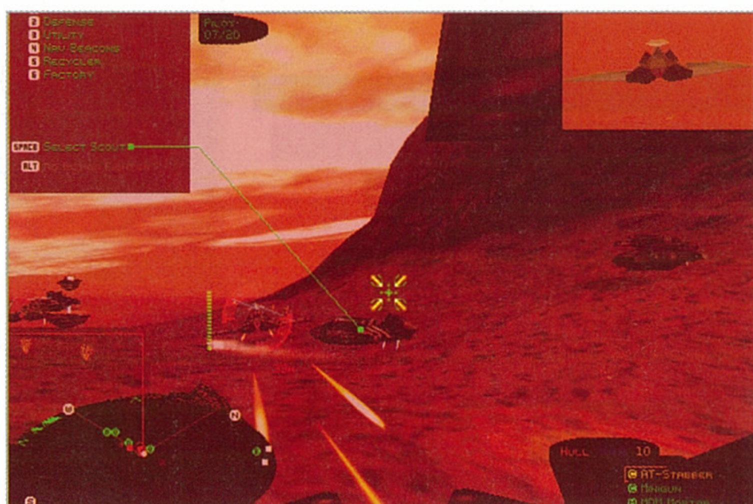
Grâce aux progrès de la science, on peut enfin connaître la date exacte de sa mort www.deathclock.com/index2.html

Ruinez votre carte-son à jamais au altern.org/illuminatus/son.html

Sur le webhome.infonie.fr/jope/, vous trouverez des conspirations à la française, et vous aurez droit à des révélations sur les petits complots d'Infonie.

Vous trouverez ici quelques prophéties personnelles. Si vous avez vous aussi des prophéties ou des interprétations personnelles de la bible, vous pouvez les envoyer à www.aplus-software.com/thglory/persprof.htm

Un générateur de conspirations pour ceux qui n'en ont jamais assez www.cjnetworks.com/~cubsfan/conspiracy.html



Battlezone est le titre qui aura le plus scotché la rédaction ces derniers temps. Excellent en solo, il est tout à fait redoutable en multijoueur. Alors si, vous aussi, vous voulez connaître le grand frisson ludique, faites comme Maître Gruiiik. Séquestrez votre meilleur pote, obligez-le à rapporter sa bécane chez vous pour jouer à deux en link. Ou, mieux encore, jouez-y sur un réseau local (salle de jeu en réseau, squatt sur votre lieu de travail). C'est important.

Iansolo

BATTLE

GENRE : ACTION/STRATÉGIE
EDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : ACTIVISION
NOMBRE DE JOUEURS : JUSQU'À 16



Battlezone propose deux types de jeux en réseau : le mode deathmatch et le mode stratégie. En mode stratégie, on retrouve tous les concepts du jeu solo. Jusqu'à quatre joueurs, il s'agit de développer sa base, de collecter des fragments et d'empêcher les autres d'en faire autant. En deathmatch (jusqu'à 16 joueurs), par contre, tout l'aspect construction de bâtiments a été mis de côté pour laisser place à l'action pure, un peu comme dans un Doom-Like, mais en mieux. Si vous jouez avec des bleus, préférez donc le mode deathmatch, histoire de ne pas trop les bizuter dans un premier temps. Le deathmatch permet de rentrer dans le bain en douceur - enfin façon de parler - et de se familiariser avec le pilotage des drôles d'engins de Battlezone.

LE DEATHMATCH

En standard, Battlezone comprend une bonne flopée de cartes, situées sur les différentes planètes et satellites du système solaire, toutes plus belles les unes que les autres, surtout si vous disposez de l'accélération 3D. Il y a 11 cartes pour le deathmatch, de tailles différentes. Le principe est simple. Vous choisissez un véhicule en début de partie (parmi une trentaine) et votre but sera de faire le plus de kills pour démontrer à l'assistance que vous êtes le meilleur blasteur du quartier. Ce genre de scénario un peu primaire prend ici davantage de saveur car il combine l'habileté du pilote à la connaissance des nombreux engins et armes du jeu d'où découlent pas mal de tactiques de combat. Parmi les atouts de Battlezone, il faut relever la possibilité de jouer en mode désynchronisé. Cela permet aux joueurs de rejoindre une partie en cours, de se déconnecter d'une partie pour aller changer de véhicule (et ceci même si vous hébergez la partie, un autre joueur devenant alors hôte). Remarquons aussi qu'après avoir été tué (et éjecté dans votre petit scaphandre), Battlezone vous octroie un véhicule neuf. En conséquence de quoi, il y aura, au bout d'un moment, plusieurs véhicules libres sur le terrain de jeu. Des véhicules de types différents n'attendant que votre bon vouloir pour tester armement et capacités particulières. Enfin, les cartes deathmatch recèlent des distributeurs de matos : recharges de vie, de munitions, armes spéciales. D'où toutes les fourberies que vous trouverez bon de mettre en pratique : embuscade devant les distributeurs, minage, etc.









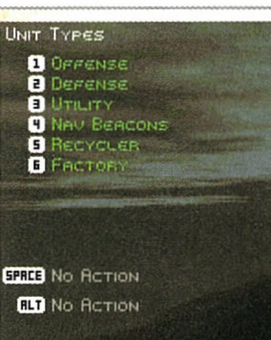


RENÇONTRE AVEC LE VÉHICULE DU TROISIÈME TYPE

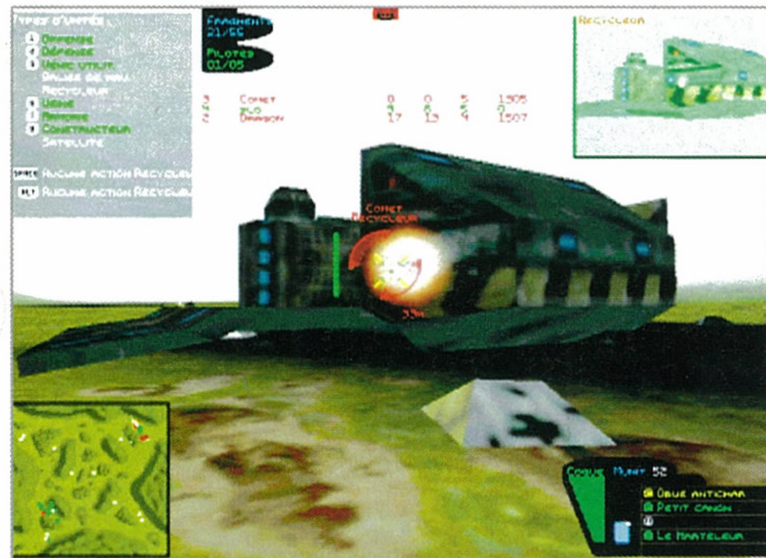
Evitez les bombardiers et les fantassins/golems ! Leur vitesse de rotation est bien trop faible pour arriver à quoi que ce soit de concluant au combat. Cette remarque mise à part, la plupart des autres engins valent le détour. Même le LEM, le module lunaire du père Armstrong, vous réserve des surprises. Je me souviens encore de la partie débile que nous avons faite avec trois LEMs. Le LEM est le seul véhicule qui peut s'élever à la verticale, ce qui vous rend quasiment invincible si les autres joueurs n'en ont pas. En contrepartie, la procédure pour tirer avec le LEM est plus complexe. Une fois posé sur une petite colline, vous devez déployer les stabilisateurs (touche K, comme pour les tourelles), et attendre quelques secondes. La récompense est à ce prix : vous pourrez alors tirer avec l'unique arme du LEM. Mais quelle arme ! Le Canon Rave balance des projectiles de très forte puissance. Ces projectiles sont de toutes les couleurs et pendant que vous tirez, le programme joue une musique techno délirante. C'est trop cool.

Parmi les engins multifonctions, le Grizzly et le char léger (Bobcat) présentent probablement la meilleure combinaison agilité/puissance de feu. Le Grizzly peut embarquer deux armes de type canons. Prenez deux obus antichars et ils seront automatiquement groupés pour une puissance de feu doublée (mais pas les munitions). Vous pouvez aussi grouper des armes avec Contrôle + F8-F12. Parmi les engins américains à choisir, certains proviennent des campagnes soviétiques et disposent en standard d'un équipement plus exotique. Par exemple, le Bobcat CN comporte un bonus rigolo : l'illusimage. Quand il est enclenché, vous devenez invisible. Sauf si vous bougez, auquel cas les adversaires verront les flammes bleues de vos réacteurs. Mais c'est idéal pour s'embusquer devant une recharge de vie. Le super obus AC est aussi bien utile pour gagner en duel : sa puissance est monstrueuse et en plus, il endommage tous les clampins dans un rayon de cinq mètres. Les armes de type mortiers feront l'affaire pour dégommer un adversaire qui se croyait à l'abri derrière un monticule. Parmi les mortiers, il y a le mortier à retardement (MAR). En enfonçant Contrôle et en tirant, vous déclenchez l'explosion à retardement de toutes les charges que vous aurez préalablement balancées. Mieux encore, la bombe pulvérisante (roue de la mort) qui est encore plus efficace quand elle rate sa cible. Elle se met alors à tourner en











envoyant des rafales de 7.62 dans toutes les directions. Enfin, de tous les "spechiolz", la caméra TERRAD permet de voir le terrain en filaire mais les bâtiments et vaisseaux en plein, et donc apparents derrière les reliefs. Vraiment excellent.

SNIPE TON COPAIN

Le mode snipeur de Battlezone est la plus grande invention du siècle depuis l'appareil à faire des guirlandes avec les kiwis. Si vous avez été éjecté suite à la destruction de votre coucou, vous pourrez encore tenter votre chance en snipant les autres pilotes. Placez-vous discretos en vue de la cible (ce sera plus facile si elle n'est pas en mouvement), appuyez sur le bouton droit de la souris pour passer en mode sniper, et dirigez la mire sur l'ennemi. Vous voyez le point jaune ? C'est là qu'il faut tirer. Votre coup a fait mouche ? Chapeau, le mec d'en face est mort et il est super dégoûté, soyez-en sûr. Mais visez juste car vous ne disposez que de trois projectiles. Une tactique amusante consiste donc à repérer un chouette poste d'observation et à s'éjecter volontairement (touche H) pour sniper les autres. Il suffit d'ailleurs de réintégrer son véhicule pour recharger les munitions du fusil sniper. Un autre enseignement du mode sniper : ne restez jamais immobile quand vous êtes à bord d'un véhicule. Ben oui, si ça se trouve, un autre joueur est en train de vous viser. Ça va pas vous guérir de votre parano, tout ça ! Autre point crucial : quand vous détruisez un véhicule ennemi de manière conventionnelle, le pilote est éjecté (avec l'habitude, on le voit même décoller). Alors reculez un petit peu, relevez la tête et effectuez un tour d'horizon pour essayer de repérer le petit point qui vole. Le pilote va sûrement essayer de se déplacer sur une éminence pour se mettre à l'abri ou, quel enfoiré !, essayer de vous sniper. Ne lui laissez aucune chance : détruisez-le par le feu ou en lui roulant dessus (sprotch !). Eh non, le scaphandre ne vaut pas tripette en points d'armure.

Enfin, la principale technique que se doit de posséder tout Battlezoneur qui tient à son score pourrait être appelée le "Derviche Fatal". Héritée des shoots, cette technique consiste à utiliser le strafe (Q et D) conjointement avec la souris (c'est le meilleur périphérique pour jouer à Battlezone, à mon avis) pour arriver à tourner autour de l'adversaire tout en le gardant parfaitement en joue et en le truffant de projectiles. Si vous avez fait les campagnes solo, il ne fait pas de doute que cette méthode a dû vous venir naturellement. Sinon, entraînez-vous, bande d'inconscients !

LE MODE STRATÉGIE

Avec le mode stratégie, on passe à la vitesse supérieure. Tout en allant propager la bonne parole à coups de missiles, vous allez profiter de l'étonnante interface de Battlezone pour développer une base, commander l'expansion de vos troupes à distance et veiller à récolter le plus de fragments pour pouvoir construire



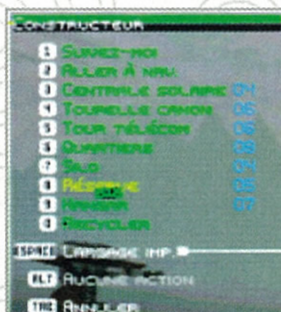


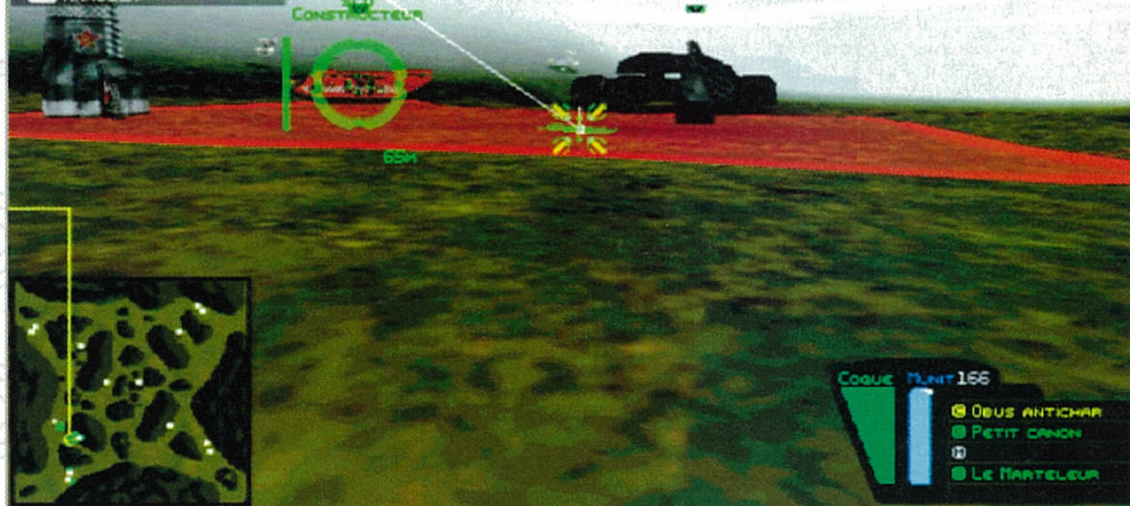


CRÉER SES PROPRES DRAPEAUX

JoY

Rien de plus classe que d'arborer son logo en jeu multijoueur. Il suffit d'un programme pour éditer des .BMP comme Paint Shop Pro, Photoshop ou même Paint. La taille du bitmap doit être de 64 X 32, et il doit être composé de deux couleurs seulement, le noir et le blanc (en RVB : noir = 0,0,0 et blanc =255,255,255). Où coller cette image ? Sauvez-la dans le répertoire add-on dans le dossier Battlezone. Vous pouvez la nommer de "flag0037.bmp" à "flag9999.bmp". Et voilà, c'est pas plus compliqué, vous n'aurez même pas à les transmettre à vos adversaires, Battlezone s'en charge automatiquement. Cool.

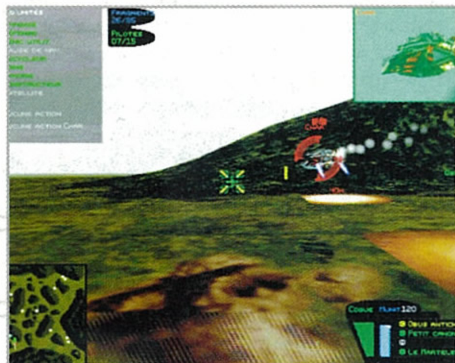




un max d'unités. C'est pas très compliqué, il suffit d'effectuer le tutorial pour assimiler ce système de commandes basé sur des chiffres. Après avoir effectué un nombre conséquent de parties, je peux vous révéler un point crucial : rira bien qui rira le dernier. Oui, et puis aussi : après la pluie le beau temps. Ou même : bien mal acquis ne profite jamais… Euh, ce que je veux dire, tout simplement, c'est que dans Battlezone, la ressource principale (avec les pilotes) se trouve être les fragments. En début de partie, il y en a un peu partout. Plus tard, les fragments que vous pourrez collecter seront les restes des unités détruites (les vôtres et celles de vos adversaires). Rien ne sert de courir il faut partir à… oups ! je veux dire : rien ne sert d'aller attaquer un ennemi si vous n'êtes pas sûr de réussir votre coup (détruire le Recycleur ennemi). Si vous vous faites exploser tous vos chars juste devant sa base, il aura vite fait de récupérer tous ces beaux fragments, de construire une escouade de gros balèzes et de venir vous administrer une bonne dérouillée en retour, car comme chacun sait : la vengeance est un plat qui se… euh, désolé.

La seconde ressource de Battlezone, si on peut parler de ressource, ce sont les pilotes. En début de partie, le programme vous octroie 10 pilotes. Comme il faut un pilote dans chaque unité que vous allez construire (pilleurs, tourelles, unités offensives… les unités de construction mises à part), ce stock va rapidement baisser. Pensez donc rapidement à commander un Constructeur qui vous permettra d'édifier des quartiers d'habitation (5 pilotes supplémentaires par quartier). Autre constatation : après avoir détruit un engin ennemi, essayez de détruire le pilote qui s'est éjecté. Attention : dans le menu de départ, les quartiers sont désactivés par défaut.

Les parties stratégies sont donc pleines de rebondissements. Si vous avez enclenché l'option sniper, il ne faudra pas vous endormir sur vos lauriers. Même si vous gagnez, vous pouvez vous faire sniper en traître (mettez plusieurs vies pour éviter de finir la partie inopinément). Si vous contruisez plusieurs transports TPB en tout début de partie, vous pouvez tenter un blitzkrieg sur l'ennemi. Déployez vos TPB avant d'arriver à portée de la base adverse. Ciblez en premier les défenses (tourelles simples, obusiers ; à ce stade de la partie, il y a peu de chances que l'ennemi ait construit des tourelles canon) puis jetez-vous sur le Recycleur. Une fois cette unité détruite, votre adversaire va mourir à petit feu (on ne peut pas construire de Recycleur). A part ce cas de figure, le joueur



prévoyant aura davantage intérêt à se développer de manière intelligente que d'essayer de jouer les bourrineurs. Cela passe par la construction de défenses (édifiez une centrale énergétique puis mettez en place des tourelles). Ensuite, songez à établir un Hangar et un Dépôt. Ces bâtiments vous permettront de recharger vos unités sans consommer de fragments. Pensez enfin à protéger vos Pilleurs et à détruire ceux de l'ennemi. Placez aussi des silos près des champs de fragments.

DU BON USAGE DES UNITÉS DE BATTLEZONE

LES BALISES DE NAVIGATION

Mine de rien, les balises et le bon usage des balises sont les points les plus importants du jeu. Pensez à larguer une balise (touche P) à tous les emplacements importants d'un point de vue stratégique. Tout d'abord dans votre base et plus particulièrement entre votre Hangar de réparation et votre Dépôt de munitions. Ainsi, vous pourrez envoyer vos unités endommagées à nav 1. De même, si votre base est attaquée, vous pourrez y envoyer des unités (et regarder ce qui se passe).



TOURELLES

En début de partie, construisez des tourelles pour protéger votre Recycleur et votre Usine. Le mieux est de déployer les tourelles contre le bâtiment à défendre, ce qui réduit les points de vulnérabilité. Déployez les tourelles par groupes de deux : une à chaque coin. Si vous ne le saviez pas, on peut monter dans une tourelle comme dans n'importe quelle unité (touche K pour déployer les stabilisateurs). On ne peut sniper une tourelle que lorq'elle se déplace.

LES OBUSIERS



Version catapulte des tourelles, les obusiers peuvent tirer à grande distance. Placez-les sur des hauteurs. Quand des ennemis se trouvent à portée, sélectionnez vos obusiers et pressez 3 pour faire apparaître la liste des cibles.



LE POSEUR DE MINES

Miner une zone est toujours très intéressant d'un point de vue tactique. En plus, si l'ennemi se fait prendre, vous aurez un beau champ de scrap. Après avoir indiqué à un poseur de mines de miner une zone, ne le laissez pas continuer trop longtemps. En effet, lors d'une partie en réseau, le nombre de mines est limité. Au bout d'un moment, les mines en trop explosent. Envoyez-les donc plutôt miner un autre endroit. D'où l'intérêt de disposer des navs aux endroits stratégiques.

LES TOURELLES CANONS

Le placement des tourelles canons est particulièrement déterminant vu que l'on ne peut pas les déplacer après coup. En plus, elles doivent être placées à proximité d'une centrale électrique. Si possible, essayez de placer votre source d'énergie contre une paroi rocheuse et la tourelle canon contre la source d'énergie. Un truc débile consiste à protéger les quatre flancs de la centrale énergétique : une paroi d'un côté, deux tourelles canons de part et d'autre, et un Quartier sur le dernier côté. Du coup, vos adversaires ne pourront pas détruire votre source d'énergie sans s'attaquer aux tourelles... pas évident pour lui.



LES PILLEURS

Ne lésinez pas sur les pilleurs, trois au minimum. Vous pouvez essayer de les défendre mais c'est une tâche ingrate et dans la pratique, on a toujours autre chose à faire. Contentez-vous de les grouper pour pouvoir les rappeler avec une touche. Si vous voyez que ça craint, vous pourrez les rapatrier en lieu sûr : au hasard votre base, vous savez, la balise 1 que vous avez déposée en prévision. Pensez aussi à construire un silo dans un coin opposé de la carte avec une balise à côté et un ou deux pilleurs. Oui, les pilleurs sont un peu crétins et restent parfois coincés dans le terrain. Arrangez-vous aussi pour que vos pilleurs passent devant votre Hangar lors de leur aller-retour vers le Recycleur ou le Silo. Ils seront réparés automatiquement.

LES TRANSPORTS DE TROUPES



Très efficace comme première vague d'un assaut contre une base ennemie. Comme indiqué précédemment, déployez-les avant d'arriver et choisissez vos cibles (touche 3 pour choisir la cible) c'est-à-dire les centrales d'énergie en premier pour rendre les tourelles inopérantes. Pendant ce temps, attaquez la base par un autre flanc.

POUR CRÉER VOS PROPRES CARTES :

Slight's scrap :
www.geocities.com/SiliconValley/Campus/9664/

The Battlezone Cartographers Guild : http://ladder.clan-complex.com/bzone/



LES FANTASSINS/GOLEMS

Encore une drôle de traduction, tsss, tsss... Les fantassins ne sont pas terribles au combat et beaucoup trop lents. Par contre, en défense de votre base, c'est excellent. Placez-les à proximité d'un dépôt. Vous pouvez leur changer leurs armes avec l'Armurerie pour rigoler.

LES CONSTRUCTEURS



Après le Recycleur, le Constructeur est l'unité la plus importante. Perdre son Recycleur n'est pas la fin du monde pourvu que vous ayez un Constructeur sous le coude. Avec une réserve de fragments, le jeu n'est pas fini : centrales énergétiques, tourelles canons, Hangar, Dépôt, Quartiers... et vos pilleurs pourront déposer les fragments dans des Silos. Autrement dit, si vous voyez traîner un Constructeur chez l'ennemi, liquidez-le.

LE SATELLITE

Une fois construit, votre Satellite vous donne un contrôle plus stratégique que tactique sur la bataille. Majuscule+F10 fait apparaître une vue filaire de TOUT le terrain, y compris les bases ennemies et les unités qu'ils sont en train de vous envoyer. Vous avez aussi une vue d'ensemble de votre base et pouvez repérer les points faibles de votre défense (pratique sur les planètes où la visibilité est faible comme Vénus). Un autre gros avantage avec cette vue, c'est que vous pouvez y sélectionner vos unités (plusieurs à la fois même) et leur indiquer directement où aller sans passer par des balises de navigation. En revanche, l'usage du satellite vous rend immédiatement visible par les autres joueurs. Repérez les unités hostiles et retournez dans votre véhicule dès que nécessaire (Majuscule+F2).

CONNAITRE LA CARTE

Appuyez sur blocage Majuscule pour faire apparaître la carte générale à la place du radar courte portée. Vous avez alors une vue d'ensemble de la carte : localisation des fragments (petits points gris), des geysers et des reliefs du terrain. Prévoyez à l'avance le meilleur emplacement pour votre base. Il vous faudra au moins trois geysers pour installer un Recycleur, une Usine et une Armurerie (Armorie ? tsss, tsss...).

GROUPER C'EST BIEN

Ça ne sert à rien de faire un gros tas de chars et de leur demander de vous suivre. La plupart du temps, ils vont se gêner mutuellement et, quand ils se mettront enfin à tirer sur l'adversaire, vous dépenserez des munitions en pure perte. Non, la bonne tactique consiste à créer des groupes de deux ou trois unités, pas plus, et de les assigner aux touches de fonction pour les rappeler rapidement (Contrôle + F1-F7). Chaque groupe doit contenir au moins un char ou un char léger. Ces unités protégeront les autre unités du groupe.

CUSTOMISER VOS UNITÉS

Une fois l'Armurerie construite, rien ne vous empêche de remplacer les armes de base de vos unités par d'autres que vous choisirez en fonction de vos objectifs. Commandez la nouvelle arme et mettez votre curseur sur l'engin qui doit la réceptionner.

QUELQUES ADRESSES UTILES

Battlezone Armory : www.zenworld.com/bzarmory/index.htm
Battlezone Center : www.missionyard.com/battlezone/
The Battlezone Ladder : ladder.clancomplex.com/bzone/

AMÉLIORER SA CONNEXION

Que celui qui n'a jamais perdu à Quake II en réseau à cause du lag ou d'autres types de ralentissement se tranche la tête dans la seconde. Bien sûr que ça nous est arrivé, des milliers de fois même. Vous n'avez que de simples modems ? Pas de liaison Adsl ? Ni de liaison par ISDN parce que vous habitez Versailles et que la société du câble TV vient de se faire absorber par des incapables ? Bah, il y a peut-être encore des choses à faire pour optimiser vos voyages sur le Net. Voici quelques petits conseils basiques pour tenter d'améliorer vos connexions en réseau, dont certains que l'on vous a déjà serinés toute l'année durant mais avec vous, mieux vaut deux fois qu'une.

Par Bob Arctor

LES HEURES CREUSES

Avec les tarifs de mécréants pratiqués par France Télécom, il est de toute façon devenu plus intéressant de se connecter entre 23 heures et 6 heures du matin. Internet est devenu un royaume de luxe et le jeu en réseau une activité de privilégiés. Donc, ne perdez plus votre temps en savants calculs pour savoir à quelle heure Ultima Online va être le plus fluide, utilisez-le plutôt pour faire une pétition contre notre opérateur préféré au (http://www.netexit.com/ft.html ou encore http://www.mygale.org/~jchcaron/francetelecom.html).

Paramètres de connexion avancés
☑ Utiliser le contrôle d'erreurs
☐ Nécessaire pour se connecter
☑ Compresser les données
☐ Utiliser le protocole cellulaire
☑ Utiliser le contrôle de flux
◉ Matériel (RTS/CTS)
○ Logiciel (XON/XOFF)
Type de modulation
Standard
Paramètres supplémentaires
☐ Ajouter au journal
Voir le journal
OK
Annuler

Toujours activer le contrôle de flux matériel. Par contre, certains jeux possèdent leur propre mode de compression et il faudra donc désélectionner la compression de Windows.

FERMEZ VOS SOFTS

Des softs a priori anodins bouffent de la bande passante : Pow Wow, People Link, les softs d'Irc, ceux qui checkent votre e-mail sont à bannir à tout prix lors d'un jeu en réseau. Bien entendu, le pire de tous est ICQ qui vous plantera dans 99 % des cas à cause d'un message reçu ou d'une fenêtre de chat s'ouvrant en mode automatique. Evitez aussi de downloader la dernière update de Windows, ça aide pas.

LES PROVIDERS

La vie d'un provider remplit celle de ses abonnés de joies et de frustrations en alternance. Si celui-ci est bon, et qu'il a une bonne bande passante, il attire du monde, ce qui bourre ses lignes et le ralentit jusqu'à ce qu'il se lasse des coups de fil à la hot-line et qu'il daigne enfin étendre sa liaison ou se racheter des modems. Pendant ce temps, des utilisateurs un peu moins moutons que les autres se seront lassés, auront envahi un autre fournisseur d'accès, et le jeu recommence. En bref, une vraie vie de cons. Le seul conseil de choix est le suivant : essayez d'obtenir un des comptes de privilégiés sur des providers qui n'en fournissent pas au grand public, même s'ils n'ont qu'une faible vitesse, vous serez bien souvent étonnés des résultats.

LES MODEMS

28, 33, 56k ? X2 ? Flex ? Que choisir ?

En règle générale, plus la vitesse est haute et mieux c'est (voir paragraphe "Providers"). Cependant, dans la plupart des cas, il vaut mieux avoir un modem 28800 fonctionnant à plein rendement qu'un 33600 fonctionnant à demi-régime chez un provider déficient. Pour éviter ces désagréments, choisissez des modems de marque connue (Us Robotics/3Com, etc.) comme le Sporster ou le Courrier, qui sont réputés pour leur fiabilité. Si vous possédez un 33.6, vous ne verrez que bien peu d'améliorations en passant en 56. Seules les technologies de compression X2 et Flex (ou la prochaine norme commune V90) utilisées conjointement à un provider les acceptant vous feront faire un grand pas en avant. Pour en savoir plus sur ces méthodes d'accélération : http://www.teleport.com/~curt/modems.html et http://www.webfaster.com/html/x2.html

Compression de données

Dans certains jeux (Total Annihilation de modem à modem, l'76), il est préférable d'enlever la compression de données. Pour ce faire : panneau de configuration, modems, connexion, avancée et enlevez "compression des données" mais ne rêvez pas, ça marche pas à tous les coups.

Pendant que vous êtes dedans, vérifiez que vous avez le contrôle de flux sur "matériel".

Coup de bluff

Toujours dans le tableau de bord modems, n'hésitez pas à afficher une vitesse bidon, cela accélère la connexion dans la majeure partie des cas. Choisissez une vitesse de 57600 si vous possédez un 28000 ou un 33600 et 112500 pour un modem 56k utilisant la technologie X2.

X2

Dans la plupart des cas, les modems utilisant la technologie X2 (comme le Sporster Flash d'US Robotics) ont été vendus en version 33.6. C'était à vous de les mettre à jour, mais y avez-vous seulement pensé ? Non ? Eh bien, allez faire un tour sur la page de 3com : http://www.3com.fr/, dans le cas des Sporsters Flash et allez y récupérer les softs nécessaires et les updates (qui doivent impérativement être lancés dans une vraie session Dos et non pas une simple fenêtre).

Drivers

Avez-vous les bons drivers pour votre modem ? Un doute ? Coup de bol, la page de Mister Modem au http://www.spy.net/~dustin/modem/ contient une collection de drivers et de chaînes d'initialisations plutôt imposante et ce, pour toutes les marques.

LES JEUX À PING

Certains jeux souffrent plus d'un Ping élevé que d'autres. Parmi ceux-ci, on peut compter Jedi Knight, Quake II , F22 Adf, Dark Reign et le grand trophée du lag pour Myth. En revanche, Total Annihilation, Interstate 76 et Starcraft se portent plutôt bien. Merci pour eux.
De nombreux conseils se trouvent sur la célèbre page du http://www.impertinence.com/europe.htm (dans l'onglet turbo Internet). Son seul défaut, les messages écolo qu'on y trouve.

LES SOFTS D'"ACCÉLÉRATION"

Sur http://www.microsoft.com/windows95/info/updates.htm , vous trouverez quelques logiciels pouvant vous aider à réduire votre temps de latence, et même votre Ping. Par exemple, DUN 1.2b vous aidera à diminuer votre Ping sur des modems 28000 et 33600 jusqu'à 50 ms.
Au http://www.comcen.com.au/~netwiz/snet4/, vous pourrez trouver SpeedyNet dans sa toute dernière version, la 4. Ce petit programme est la Rolls des softs d'accélération pour le Web mais est aussi connu pour augmenter la fluidité de certains serveurs de jeux comme celui d'Ultima Online. Ne surtout pas se priver du download de ce shareware.

VOTRE JOYSTICK POUR 24 F C'EST POSSIBLE !



PLUS DE 38% de réduction

11 MAGAZINES + 11 CD-ROM PC + 11 BOOKLETS SOLUCES

259 F au lieu de 418 F soit **159 F** d'économie

B U L L E T I N D ' A B O N N E M E N T

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : **JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9**

OUI je m'abonne pour 1 an (11 n°) à JOYSTICK pour **259 F** seulement au lieu de 418 F, soit **159 F** d'économie.

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

Chèque bancaire ou postal

Mandat-lettre

Carte bancaire n° : ____ ____ ____ ____

Date d'expiration : __ __

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : _____ Ville : ....

Date de naissance : __ __ 19__

Ordinateur : ....

Pseudo* : ____________________

(à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)*

Signature obligatoire :

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 N°S) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Tarifs étranger : sur demande au 01 44 89 41 15.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST255

Après un mois de jeu, j'aurai au moins pigé que construire un gros tas d'unités et foncer dans le tas est bien loin de suffire pour gagner à Starcraft. BattleNet est sillonné d'abominables prédateurs contre lesquels stratégie, organisation et quelques automatismes sont strictement nécessaires pour ne pas sortir humilié d'une telle rencontre. Et je ne parle pas encore de gagner. Voici l'enseignement tiré de nombreuses râclées et des conseils très avisés des monstres qui m'ont pulvérisé sans beaucoup se fatiguer. Cette aide de jeu n'est, bien entendu, pas à prendre comme parole d'Evangile. Il faudra, quoi qu'il arrive, adapter votre stratégie à celle de l'ennemi, qui, étant humain, ne manquera pas de vous surprendre.

MONSIEUR POMME DE TERRE



Assaut final classique côté Zerg : une floppée de Mutalisks.

STARCRAFT
FACE AUX BÊTES DE BATTLE.NET







Quand vos drones Zerg ont fini de récolter les ressources d'une zone, transformez-les en Creep Colony puis en mur de défense.

NOS AMIS LES ZERGS

C'est la race offensive par excellence, et cela pour au moins une raison qui écarte toute objection : la défense Zerg est la plus faible, donc vous n'avez pas le choix. Pour la même raison, il faudra vous répandre plutôt que vous défendre. Il semble que les Zergs soient légèrement favorisés par rapport aux deux autres races. Blizzard prévoit un patch (dont à cette heure je ne connais pas le contenu) qui réglera certains paramètres. En l'attendant, pour gagner (et le patch n'y changera probablement rien), le Zerg se doit de vomir partout où il le peut sa gerbe rosâtre. Voici, grosso modo la séquence qu'il faut suivre pour optimiser un début de partie Zerg :

•Envoyer directos ses drones de départ vers les minerais.

•Le cinquième drone doit muter en Spawing Pool.


A éviter absolument : les déplacements à la queue leu leu.

ENFOIRÉS DE RUSHERS

C'est une histoire qui commence mal, de manière humiliante, par de honteuses raclées répétées. Cinq minutes et top chrono... ma base est rasée. Je me déconnecte systématiquement dégoûté, habité par la sensation d'avoir été violé par un troupeau de brontosaures. Ils s'appellent les "rushers". Ce sont des gars qui ont mis au point des tactiques éclair. Mode d'emploi :

La plupart des parties proposées sur BattleNet sont à vitesse rapide ou moyenne. C'est bien dommage, surtout qu'on ne peut pas changer cette vitesse en cours de jeu. Ce type de jeu favorise les attaques brutales et surtout les joueurs aux meilleurs réflexes et automatismes. Champions du rush : les Zergs. Attendez-vous d'entrée de jeu à recevoir la visite de six Zerglings. Plus tardifs, mais plus dangereux, les rushs Protoss constitués de Zealots. Les Terrans ne se permettent en principe de rusher que lorsqu'ils sont certains que leur ennemi est moins bon joueur qu'eux. Si vous vous décidez à rusher vous aussi, n'oubliez pas que cette attaque se décompose en deux mouvements. Premier temps, rassemblez vos unités en un point proche de la base ennemie, mais hors de portée. Second temps : une fois ces unités massées en un troupeau beuglant, envoyez-les toutes d'un coup. C'est extrêmement important car les unités ont une fâcheuse tendance à se déplacer à la queue leu leu. Résultat, si vous les envoyez directement sur la cible, elles se font fusiller une à une. Le but étant de submerger l'ennemi par une attaque dont il n'aura pas le temps de maîtriser le flux. Ne mettez pas tous vos œufs dans le même panier, un rush raté fait perdre beaucoup de temps.



•Le drone suivant doit être aussi envoyé vers les minerais.
•Le suivant muter en Extracteur de gaz.
•Fabriquer un Overlord (et 1 seul !)
•Le drone suivant doit arriver synchro avec la maturation de la mine de gaz. L'y envoyer.
•La Spawing Pool et l'Overlord sont normalement finis au même moment. Vous devriez à cet instant avoir plus de 150 minerais en réserve : c'est l'heure d'un premier choix. Soit construire trois drones et privilégier la gestion des ressources. Soit perdre un peu de temps en construisant 6 Zerglings et attaquer d'entrée (dans le doute, je vous conseille vivement l'attaque).
(Note : Si la carte est un archipel, construisez évidemment des drones et upgradez aussitôt votre Hatchery en Lair pour développer la capacité de transport chez vos Overlords, cela, avant même de vous soucier de l'Hydralisk Den.).

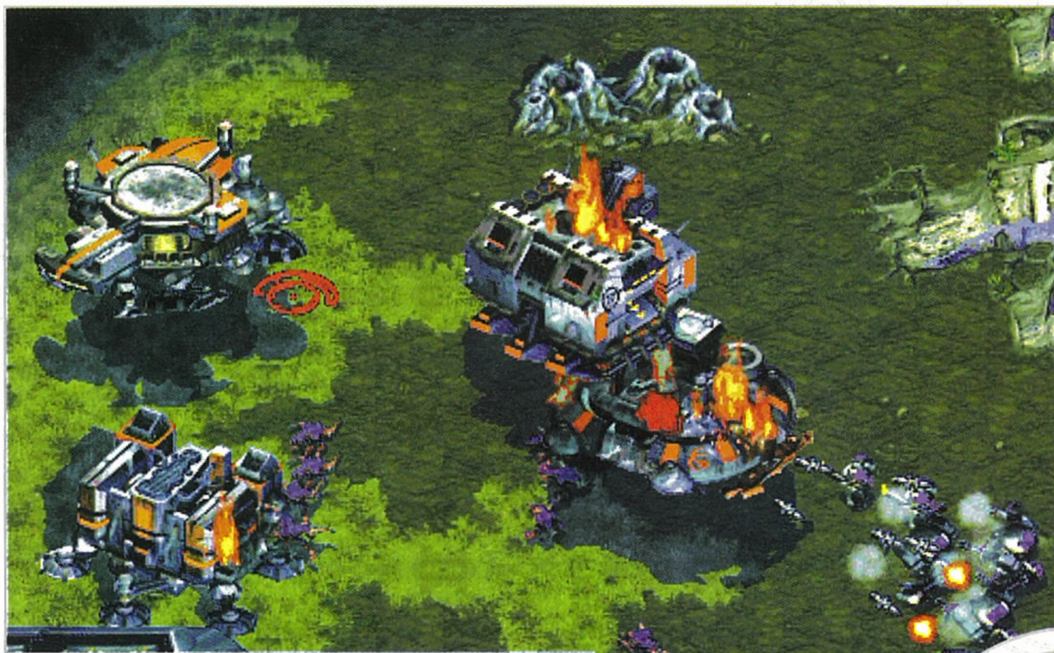
Arrive maintenant le moment où les ressources entrent plus vite que vous ne pouvez les dépenser en unités. C'est maintenant qu'il faut construire un second Hatchery. Ne vous prenez pas la tête à construire ce bâtiment près d'une autre ressource. Le but est surtout de pondre des unités par grosses grappes. Construisez deux Evolution Pool, upgradez vos troupes. Une poignée de minutes se sont écoulées, si l'ennemi n'est pas Terran (ses bunkers vous décimeraient sans vous laisser une chance), c'est le moment d'une première attaque sérieuse. Contre des Protoss, vous vous retrouverez seulement face à des Zealots (qui n'attaquent qu'au corps à corps mais sont très puissants). Il faut environ 6 Zerglings pour occuper un Zealot pendant qu'une ou deux Hydralisks lui infligent les dégâts qui font la différence. Contre un autre Zerg, préférez un assaut précoce uniquement constitué de Zerglings (les parties opposant Zergs à Zergs sont, on l'aura deviné, passionnantes mais ultra-violentes).



La suite de la partie est beaucoup plus ouverte et dépend totalement de la tournure que prennent les événements. Voici donc quelques conseils plus généraux :

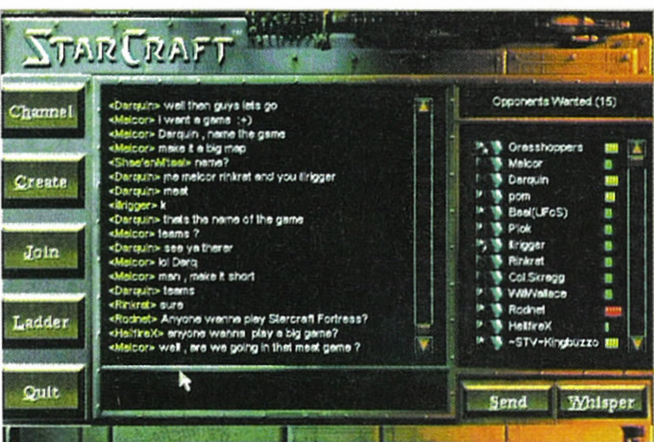
•Précaution minimale : construisez une Sunken et une Spore Colony à proximité de toutes vos ressources exploitées pour protéger vos péons.
•Tirez parti de la possibilité qu'ont les unités Zergs de s'enterrer. Ça permet de disséminer des Zerglings un peu partout et donc d'espionner la carte en permanence. Lors d'une attaque Zergling de début de partie, il peut être juteux d'enterrer un Zergling au beau milieu de la base ennemie. Une attaque vicieuse peut consister à enterrer des troupes près d'une ressource inexploitée qui risque d'être la prochaine que l'ennemi voudra s'approprier. Attendez que ses péons s'installent et faites sortir vos armées de la terre au moment opportun. S'enterrer permet aussi de régénérer relativement peinard.
•Disposez des Overlords tout autour de votre base principale.







Perdu… une fois de plus, je me suis fait tôler.





•Profitez au plus vite des troupes les plus évoluées telles que les Hydralisks, Mutalisks, Guardians, Scourges et, si la partie n'est pas trop rapide, des Queens et des Defilers.

•Upgradez et fabriquez sans compter. Les Zergs possèdent les unités les moins chères.

•Upgradez au plus tôt le Lair en Hive et accédez ainsi aux upgrades les plus puissants.

•Construisez autant de Hatchery que possible pour récolter un maximum de gaz, quitte à en engranger beaucoup trop : c'est le gaz qui vous fera le plus vite défaut à cause de la production de Mutalisks. Reliez vos bases par des Nydus Channel et rassemblez vos troupes dans votre base principale.

•Quand une ressource est épuisée, transformez vos drones en vastes barages de Creep et upgradez tout ça en défenses pour un coût ridicule (alternant Sunkens et Spores Colonies).

•L'upgrade augmentant la rapidité des Overlords est primordial car l'une de ces unités devra toujours escorter vos troupes pour détecter les ennemis invisibles.

•Les Defilers sont absolument indispensables. Toujours utiliser DarkSwarm lors de l'assaut d'une base (et se protéger ainsi des armes à distance).

•Les Gardians servent à attaquer à longue portée, forçant ainsi l'ennemi à sortir de sa tanière et à venir au contact. Défendez-les impérativement contre les unités aériennes. Des Hydralisks feront parfaitement l'affaire.

•Attention aux Ultralisks qui n'attaquent qu'au corps à corps. C'est une unité coûteuse et lente, à n'utiliser que lors d'un assaut massif (généralement le dernier) pour encaisser les coups et protéger les Hydralisks, exactement comme les Zerglings le faisaient en début de partie.



Oups… un transport approche. Allumez-le avant qu'il ne décharge ses soutes sur votre gueule.



MAGIC SHIFT

Si, comme dans Warcraft2, ce sont réflexes et automatismes qui sont les facteurs décisifs pour triompher avant même la stratégie, l'interface particulièrement réussie de Starcraft permet de gagner de précieuses secondes. Passons rapidement sur les groupes d'unité (Ctrl + un chiffre pour le créer, Alt + ce chiffre pour le re-sélectionner et centrer l'écran dessus). N'oubliez pas que Shift + le numéro du groupe (ou le numéro seul, mais au pavé numérique) le sélectionne sans bouger l'écran, ce qui permet de centrer sa fenêtre sur la destination et d'y envoyer plusieurs groupes facilement. Mais Shift permet également d'enchaîner jusqu'à neuf actions (au-delà, un message vous informe que vous dépassez le quota). L'application première est de dessiner un chemin complexe pour une unité (waypoints), par exemple à un éclaireur de début de partie pour lui faire traverser toute la carte, le laisser voyager sans avoir ensuite à vous occuper de lui (dès qu'il est attaqué, barre d'espace pour centrer l'écran sur le dernier événement). Voici d'autres applications moins évidentes mais très utiles de cette possibilité de l'interface :

•Enchaîner un mouvement puis une patrouille.

•Décharger des unités d'un transport puis fuir : puisque les transports n'ont rien à faire sur un lieu de bataille, à l'instant où toutes les unités sont déchargées, le transport se casse vers une zone tranquille.

•Sélectionnez tout un groupe d'unités puis enchaînez "Load" sur plusieurs transports. Quand un transport est plein, les unités s'enfournent automatiquement dans le suivant.



Nos potes les Protoss





Armés des unités les plus coûteuses et les plus puissantes, les Protoss sont symétriquement opposés aux Zergs. Autres signes distinctifs : ils sont potentiellement les maîtres absolus des airs, et disposent de l'arme la plus puissante du jeu : les Carriers. Comme pour les Zergs, voici un exemple de séquence de départ qui permet d'optimiser les premières (et décisives) minutes de jeu :

•Envoyez le cinquième Probe récolter du minerai.
•Faites un Pylône avec le sixième probe puis envoyez-le lui aussi extraire du minerai.
•Commencez la construction du Septième Probe dès que possible après le début de la fabrication du Pylône. Il devrait être fini exactement au moment où le Pylône se finit. Fabriquez un Gateway avec lui puis envoyez-le aussi vers le minerai.
•Fabriquez le Huitième Probe dès que vos ressources le permettent et faites-lui construire un nouveau Pylône.
•Avant que le Neuvième Probe soit construit, le Gateway devrait être achevé et vous devriez avoir 100 minerais devant vous.
•Fabriquez votre premier Zealot.

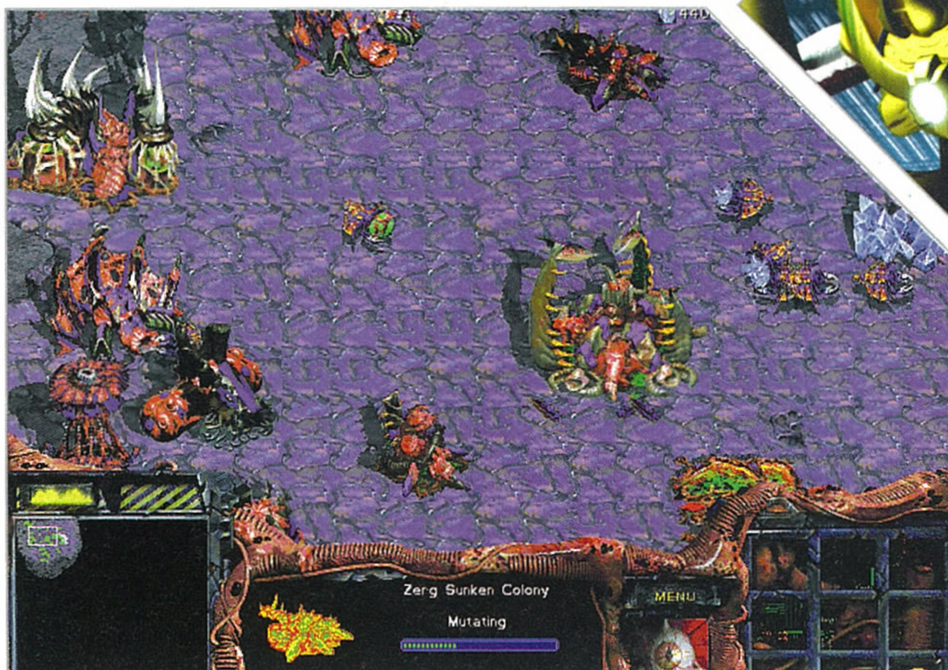
Exactement comme pour les Zergs, il faut compter un total de deux Probes par carré de minerai, plus trois par mine de gaz. Fabriquez des Pylônes en



Je me lance dans une attaque précoce (et l'histoire prouvera que j'avais vachement tort).

anticipant la demande. Si vous la sentez plutôt défensive, construisez la Forge après le Gateway et quelques Zealots, histoire de protéger votre base d'une ou deux tourelles mais surtout n'en construisez pas plus : les Zealots sont plus rentables et efficaces en début de partie, mais les tourelles serviront au moins de détecteurs d'invisible. La clé du développement Protoss est de tirer parti de leurs constructions "instantanées". Si vous êtes attaqué d'entrée (un ennemi avisé ne manquera pas de le faire), envoyez recta vos Probes au combat se joindre à vos Zealots. Il faut en moyenne 6 Zerglings pour abattre un Zealot. Si vous avez été attaqué et en êtes sorti indemne, c'est-à-dire sans perte de bâtiment, contre-attaquez dès que vous arrivez à accumuler12 Zealots. Cette contre-attaque est fulgurante, quasi imparable. Par contre, si l'attaque n'a pas eu lieu, attendez sagement en solidifiant votre base avec des Dragoons doublés de Shield Batteries. Le temps joue toujours en faveur des Protoss. Souvenez-vous que construire un Zealot n'est jamais une perte : ils constitueront d'un bout à l'autre de la partie, l'épine dorsale de votre stratégie. Les joueurs confirmés n'hésitent pas à construire carrément deux, voire trois Gateway pour construire à la chaîne. Ils ne s'occupent de construire l'Assimilator qu'à partir du moment où leur champ de minerai est saturé de Probes. Et tant qu'ils n'ont pas accumulé une conséquente réserve de gaz, ils ne se soucient de construire ni la Forge, ni le Cybernetic Core. (Personnellement, je ne suis jamais arrivé à rien avec cette méthode mais j'en ai fait les frais. Effectivement, ça a l'air très efficace quand on sait y faire). En début de partie, il est recommandé d'envoyer deux Zealots en reconnaissance, chacun dans une direction différente (reportez-vous à l'encart "Magic Shift"). Cette reconnaissance servira non pas à repérer les ressources, que vous aurez tout le loisir de localiser grâce à vos Scouts, mais à trouver la base ennemie. Toujours comme pour les Zergs, la suite des événements dépend de beaucoup de paramètres ; voici donc des conseils généraux :
•Plus la partie dure longtemps, meilleures sont vos chances de triompher. Le but ultime étant de





•RÉSEAU



construire une flotte d'une dizaine de Carriers upgradés au maximum.
•Quand vous attaquez avec des Zealots, formez autant de groupes que possible (même s'ils ne sont pas complets) pour diviser votre attaque et ne pas voir vos troupes agglutinées sur une unique unité pendant qu'elles se font canarder à distance.
•L'upgrade de rapidité Zealot est indispensable dès que l'ennemi dispose d'unités attaquant à distance (donc très tôt).
•N'oubliez pas qu'un Zealot dépense deux unités de Pylône.

•L'upgrade de vitesse des Scouts décuple leur efficacité.
•Dès le milieu de partie, la domination aérienne est déterminante pour le Protoss. Devant n'importe quel ennemi volant, la tactique est toujours la même : attaquez avec vos Scouts et sauvez-vous quand vous encaissez trop de dommages pour vous recharger à une batterie.
•Les Tourelles sont en réalité moins intéressantes que les Dragoons, mais ne négligez pas leur impact psychologique : une herse de tourelles avec devant des Zealots et derrière des Dragoons se rechargeant à des Shield Batteries inspirent crainte et respect. Ennemi juré de la Tourelle Protoss : le char Terran en mode Siège.
•Psychic Storm s'avère être une redoutable protection : quand vous repérez avec assez d'avance un assaut ennemi, endommagez ses troupes avec ce sort avant qu'elles n'arrivent au contact de vos défenses.
•Hallucinate également s'avère plus pratique à utiliser en défense qu'en attaque.
•L'attaque finale est généralement gagnante chez le Protoss. La combinaison idéale semble être un beau nombre de Carriers combinés avec des Arbiters qui lancent des Stasis. L'adversaire n'a plus qu'à assister impuissant au massacre lent et méthodique de sa base.
•Face à un Terran, la tactique consistant à masquer toutes ses troupes sous le Cloak d'un unique Arbiter s'avère catastrophique s'il lui vient l'idée d'envoyer là une ou plusieurs bombes atomiques.
•Attention : lors d'une partie Protoss contre Protoss, le gagnant sera celui qui s'appropriera les airs d'entrée de jeu. En ce cas, précipitez-vous sur le gaz qui sera déterminant. Construisez des Scouts à la chaîne. Ne construisez les Carriers que lorsque vous êtes certain que plus rien d'agressif ne vole. Lors d'une attaque de Carriers, étalez autant que possible vos unités dans l'espace pour ne pas trop souffrir des Psychic Storm que l'adversaire ne manquera pas de vous envoyer pour se défendre (les Carriers ont une sale tendance à s'agglutiner les uns sur les autres, ce qui les rend très sensibles aux sorts à aire d'effet).



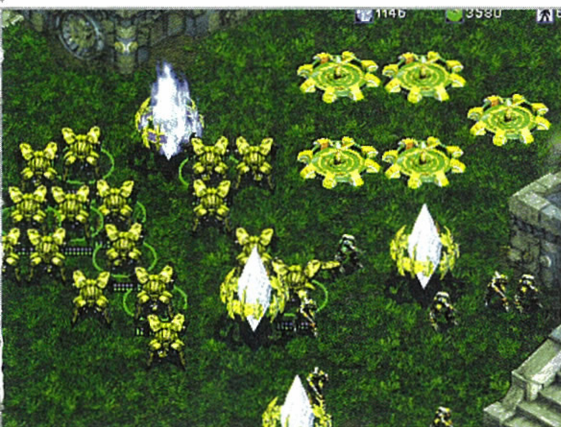
COPAINS COMME TERRIENS







Les Terrans sont la race la mieux balancée des trois. Leurs avantages consistent en la possibilité de réparer les bâtiments (et tout particulièrement les bunkers), celle de pouvoir faire voler certains bâtiments (décisif sur une carte en archipel) et de posséder des unités équilibrées et variées, ce qui permet en principe de faire face à toutes les situations, du début à la fin de la partie (contrairement aux Protoss, faibles au tout début, et aux Zergs dépassés à la fin). Voici une fois encore une séquence permettant de commencer sur de bons rails une partie aux commandes des Terrans :
•Trois SCVs vont directos au minerai.
•Le quatrième construit les Barracks.
•Construire le cinquième SCV et avec lui construire un Supply Depot
•Sixième SCV envoyé directos au champs de minerai.
•Les deux bâtiments se finissent en principe au même moment : construisez immédiatement un Marine et un autre SCV. Des deux SCVs qui construisaient, l'un va construire un Bunker, le second doit récolter du minerai.
•Construisez alternativement Marines et SCV (systématiquement envoyés au minerai) jusqu'à arriver à une population de 15 sur un maximum de 18.



Là, construire un nouveau Supply Depot et envoyer deux Marines à la recherche de la ou les bases ennemies.
La suite des événements dépendra de ce que vont découvrir vos éclaireurs. Si l'ennemi semble privilégier la technologie à la défense, prenez son contre-pied en construisant une seconde Barrack et en enchaînant Marines sur Marines. S'il semble se diriger vers un assaut rapide, préparez un comité d'accueil digne de ce nom en construisant un second Bunker rempli de Marines. Les Terrans sont en principe trop lents pour effectuer un Rush, mais si vous estimez que l'adversaire est bien moins rapide que vous, c'est un risque qui peut être pris pour en finir rapidement. Dans ce cas, comme d'hab, foncez sur les péons. Normalement, le début de partie Terran doit être une préparation à encaisser un assaut. Pour cela, disposez vos Bunkers pour qu'ils protègent à la fois vos SCVs et soient dirigés vers un attaquant potentiel. L'une des tactiques classiques consistera à disposer vos dépôts comme un rempart vers l'extérieur de votre base. Autre utilisation des Bunkers, plus marginale et risquée mais qui peut porter ses fruits : mobiliser trois SCVs pour construire simultanément trois Bunkers à proximité de la base ennemie. Remplir chaque Bunker de trois Marines et d'un Firebat. Attendre que l'ennemi tombe là-dessus, en abandonnant sur place les SCVs pour qu'ils puissent réparer



les Bunkers au moment de l'attaque. C'est bizarroïde mais il paraît que ça marche. Une défense solide de votre base sera constituée de Bunkers derrière lesquels s'abriteront des chars en mode Siège. Les mines de Vultures sont marginales mais présentent un avantage psychologique certain : disposer des mines près des ressources que l'ennemi utilisera par la suite, ainsi qu'à la périphérie de sa base peut le déstabiliser. Utilisez ensuite les Vultures en hit & run (très efficace contre les Zealots). Voici, pour cette dernière race, les directives à suivre plus avant dans la partie :
•Sur une carte en archipel, construisez immédiatement un second Command Center et dépêchez-le en vol pour créer tout de suite une nouvelle base. L'avantage est énorme.
•Comme pour les autres races, construisez deux Machine Shop + Factory et deux Barracks pour produire des unités en surnombre.
•Difficile de départager Marines et Goliaths. D'un côté les Goliaths sont plus simples à manoeuvrer puisqu'un groupe de Goliaths réunit une puissance plus importante sur une surface plus faible. De l'autre, les Marines peuvent utiliser l'upgrade StimPack qui accélère la cadence de feu en cas critique.
•Marines ou Goliaths doivent être utilisés comme arme antiaérienne pour protéger vos Tanks, en attaque comme en défense.
•A proximité des défenses ennemies, une attaque de Tanks classique se décompose en deux mouvements : le premier groupe de trois unités avance couverts par six autres en mode Siège ainsi que par une dizaine de Goliaths et Marines. Une fois les trois tanks fixés en mode Siège, les six autres peuvent avancer.
•Construisez le Starport + Control Tower pour rechercher au plus vite le Cloak du Wraith. Les Wraiths doivent alors être construits en grand nombre pour escorter un assaut, harceler et espionner l'ennemi.
•Construisez une Engineering Bay pour accéder aux Tourelles Missiles. Inutile d'en construire d'entrée des myriades : l'ennemi mettra longtemps à constuire une véritable armada aérienne. Une ou deux suffiront en milieu de partie pour surveiller votre base.
•Le dénouement de la partie pour les Terrans se jouera grâce aux Ghosts (Add-on Covert Ops). Face à une attaque massive de Carriers, eux seuls pourront venir en aide aux Goliaths, Marines et Tourelles Missiles grâce au pouvoir Lockdown. Eux seuls peuvent déclencher les attaques nucléaires qui sont le moyen le plus logique de gagner pour les Terrans.
•Une attaque nucléaire ne vaut rien contre des buildings si elle est isolée. Construisez au moins deux silos et envoyez-les sur une même zone. Un Arbiter isolé au milieu d'une base Protoss abrite généralement quantité d'unités sous son Cloak (camouflage). Cela peut représenter une cible de choix pour un unique missile.
•Il est impératif, en fin de partie, de profiter des protections antiaériennes Terran pour s'éviter les désagréments d'une téléportation orchestrée par le Recall d'un Arbiter ou simplement par un transport ayant réussi à se faufiler. Quand le moment a sonné, doublez tous vos Bunkers de Tourelles.



Comment lire ce Top Hard ? Les trois configurations proposées sont cohérentes entre elles et doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. Exemple : s'il nous semble intéressant d'ajouter une carte 3Dfx à la petite configuration, peu importe que ce soit également une 3Dfx qu'on recommande dans la config haut de gamme et une PowerVR dans le milieu de gamme. L'essentiel est que la config 1 fait environ 10 000 francs (ce que nous considérons comme un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 15 000 francs, la config 3 environ 20 000 francs (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve) et que chaque config est équilibrée.

Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des "config qui marchent" dans un environnement Windows 95 et bientôt dans un environnement Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise à la rédaction. Libre à vous de les moduler.

PAR STÉPHANE QUENTIN

Top Hard

Le modem

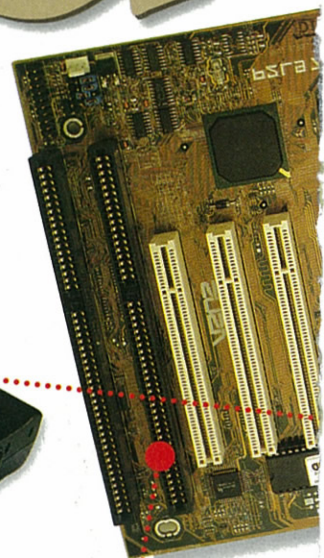
Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La sortie, ce mois-ci, de la nouvelle norme V.90 qui unifie le K56flex et le X2 et qui devrait s'imposer chez les providers dans les semaines qui viennent, oblige à vérifier si votre modem a une mémoire flash.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 950 F TTC
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 2 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics, 950 F TTC
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 3 : Sporster Courrier V34 externe de US Robotics, 2 000 F TTC
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

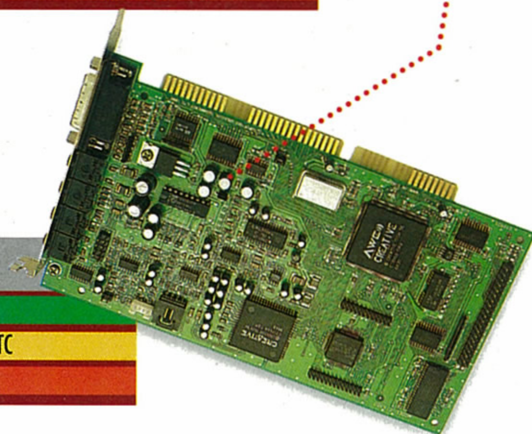






Le moniteur

Config 1 : 15" IIYAMA MF-8515G, 2 150 F TTC
Config 2 : 17" IIYAMA MF-8617E, 3 750 F TTC
Config 3 : 19" IIYAMA S-901 GT, 6 450 F TTC



La carte-son

Config 1 : AWE 64 OEM de Creative Labs, 500 F TTC
Config 2 : AWE 64 Edition Spéciale de Creative Labs, 620 F TTC
Config 3 : AWE 64 Gold de Creative Labs, 1 090 F TTC

ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions "boîte". Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Evidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques ou en vente par correspondance.

La carte vidéo

À l'exception de la Millennium II et maintenant de la Productiva G100 de Matrox (réservée à l'infographie, mais pas indispensable pour le jeu), il n'existe plus de cartes purement 2D. Donc, soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D : une 3Dfx pour sa foule de jeux dédiés et pour ses performances incroyables dès le Pentium 133 (Maxi Gamer 3D de Guillemot ou Monster 3D de Diamond, 900 F TTC) ou une PowerVR si vous avez un processeur qui tourne à 200 MHz ou plus et si vous voulez privilégier l'accélération Direct3D, le mode fenêtré et les hautes résolutions (m3D de Matrox, 590 TTC). La sortie de la 3Dfx II (Monster 3D II de Diamond ou 3D Blaster Voodoo 2, 12 Mo de RAM, environ 2 000 F TTC) permet aux petites configs (à partir du 133 MHz, 32 Mo de RAM) de survivre encore quelque temps. Si votre budget le permet, préférez la 3Dfx II à la 3Dfx tout court, pour sa pérennité plus grande et ses 12 Mo de RAM.

Soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D. Ce qui ne vous interdit pas de rajouter une carte 3Dfx par derrière ! Avec la sortie de la Matrox Mystique G200 à 1 390 F TTC, le podium des cartes 2D/3D AGP est bouleversé : en accélération Direct 3D, la Matrox G200 est première devant les cartes à base de puces Intel 740 et les ATI Rage Pro. Mais comme pour tous les nouveaux produits en informatique, le prix d'une G200 est le double d'une ATI rage pro. Les G200 seront disponibles fin juillet/début août. Les cartes à base de Intel 740 sont toujours difficiles à trouver en attendant la sortie des cartes de Diamond et STB.

Config 1 : XPert@Work (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus AGP 2.X, 650 F TTC

Config 2 : XPert@Work (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus AGP 2.X, 650 F TTC

Config 3 : ATI All in Wonder (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2.X, 1 600 F TTC

Le disque dur

Config 1 : Quantum Fireball 3,2 Go (UltraDMA 33), 1 190 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball 6,4 Go (UltraDMA 33), 1 750 F TTC

Config 3 : Quantum Fireball 6,4 Go (UltraDMA 33), 1 750 F TTC

Le lecteur de CD-Rom

Les lecteurs de CD-Rom vivent leurs derniers mois. En effet, les lecteurs de DVD-Rom permettent la lecture des CD-Rom en X20. Alors pourquoi pas un DVD-Rom pour pouvoir profiter des DVD-Video grâce à une carte comme la All In Wonder de ATI, qui offre, outre l'accélération 3D du Rage Pro, la lecture des DVD-Video, un Tuner TV et une entrée/sortie vidéo ?

Config 1 : Lecteur de CD-Rom Sony 32x IDE, 650 F TTC

Config 2 : Lecteur de DVD-Rom Pionner IDE, 1 300 F TTC

Config 3 : Lecteur de DVD-Rom Pionner IDE, 1 300 F TTC

Le processeur

Évitez les Cyrix et même les 6x86MX, dont la FPU est désormais vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. Avec la sortie du Pentium II 400 MHz (6 500 F TTC), la baisse des prix sur les Pentium II 333 MHz a atteint 20 %. La sortie des K6 à 300 Mhz relance AMD dans la course à la puissance. Effectivement, un K6 à 300 MHz a des performances proches d'un Pentium II à 300 MHz et un rapport qualité/prix très intéressant.

Config 1 : K6 300 MHz MMX, 1 980 F TTC

Config 2 : Pentium II 333 MHz , 3 870 F TTC

Config 3 : Pentium II 400 MHz, 6 500 F TTC

La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie à base de socket 7 PCI et maintenant AGP, qui offre des rapports performance/prix intéressants.
- En face, l'architecture Intel Slot One avec bus AGP (chipset LX et BX), qui est beaucoup plus performante qu'une carte socket 7, même AGP. La clé de cette performance n'est pas l'AGP, puisque peu de titres l'exploitent, mais le DIB (Dual Independent Bus) qui permet les échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive. De plus, le Pentium II monte jusqu'à 400 MHz et bientôt plus, alors que le processeur le plus puissant sur socket 7 reste pour l'instant le K6 300 MHz en attendant les K6-3D dont la sortie est prévue cet été. Mais attention : n'achetez plus de carte mère à base de chipset LX. Le chipset BX est là. Il permet une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 450 MHz et sur la carte les jumpers sont prévus pour du 800 MHz. La sortie de cartes Pentium II au format AT (comme la carte Asus P2B-B) permet de conserver votre ancien boîtier AT, mais attention au refroidissement.

Config 1 : Asus SP98AGP ATX (socket 7 jusqu'à 400 MHz), 750 F TTC

Config 2 : Asus P2B 440BX (Slot One jusqu'à 450 MHz), 1 390F TTC

Config 3 : Asus P2B 440BX (Slot One jusqu'à 450 MHz), 1 390 F TTC

La RAM

Minimum vital : 32 Mo. Sous Windows 95, l'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà. Windows 98 nécessite, quant à lui, un minimum de 32 Mo pour tourner correctement. Attention, la fréquence de bus externe des Pentium II à 100 MHz nécessite de la SDRAM particulière.

Config 1 : 32 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 480 F TTC

Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 960 F TTC

Config 3 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 960 F TTC

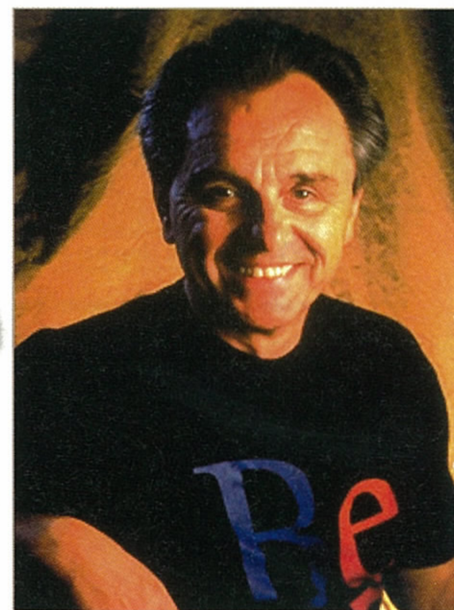
La carte vidéo 2D

Plus de conseils pour une carte 2D : toutes les nouvelles cartes 2D font aussi de l'accélération 3D. Donc soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D, soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D.

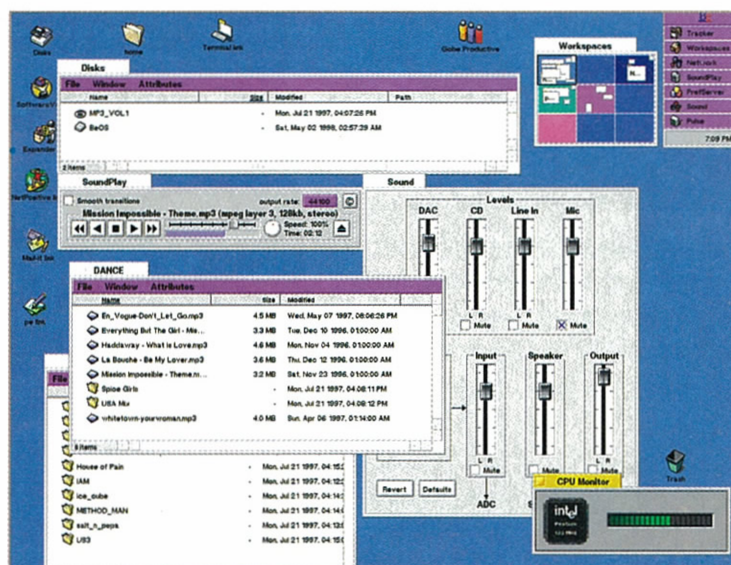
Alors que tous les médias ont en tête le crash de Win98 pendant sa démonstration par Bill Gates, présenter un nouvel OS (operating system) dans Joy n'est pas une mince affaire. D'autant plus que BeOs n'est pas à proprement parler un système d'exploitation de référence pour les jeux et qu'il reste encore un point vital avant la réussite de ce projet : l'intérêt des grands développeurs à porter leurs applicatifs (Adobe, U-lead, Macromedia...) sur Be. Qu'avons-nous à attendre d'un nouveau système, nous autres les joueurs sur PC qui baignons dans Wintel depuis plus de quinze ans ?

PAR STÉPHANE QUENTIN

So Be it


Jean-Louis Gassée venait de chez Apple quand il a crée Be.

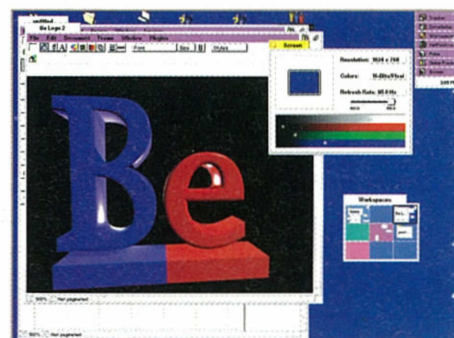
Nous avons entre les mains la version R3 de BeOS pour architecture PC. Depuis environ deux ans, avec la sortie des BeBox, BeOS existe déjà sur plateforme PowerPC. L'architecture de BeOS est une architecture 32 bits avec une gestion des fichiers en 64 bits. Cela signifie que le matériel est exploité au maximum de ses capacités, mais il faut savoir qu'à l'heure actuelle, il existe peu de drivers. Nous avons donc testé BeOS sur une machine entièrement construite avec des éléments supportés par Be : une bonne carte-mère avec chipset TX (Asus TX97), une Matrox Mystique, un disque dur EIDE et un lecteur de CD IDE, une AWE64, un Pentium 133 MHz, 24 Mo de RAM. Pas vraiment une machine de la mort, comme vous pouvez le constater. Néanmoins, la version R3 (qui est commercialisée au prix de 700 francs) gère les chipsets LX et BX, donc les Pentium II. Un autre intérêt de BeOS est qu'il sait très bien gérer plusieurs processeurs (deux, quatre et plus) en allouant chaque tâche sur chaque processeur. Vous pouvez distribuer la puissance des processeurs sur chacune de vos applications, ce qui signifie que vous pouvez faire de la retouche photo sur un processeur pendant que vous modélisez un objet 3D sur l'autre. De plus, BeOs vous permet d'avoir 9 bureaux différents avec chacun leurs résolutions, leur palette de couleurs, leurs fréquences de rafraîchissement, etc. Sur notre bécane de test, le résultat est à proprement parler étonnant. Jamais un Pentium 133 n'avait été exploité de cette façon.



Vous pouvez configurer 9 bureaux différents et passer de l'un à l'autre d'un simple clic.

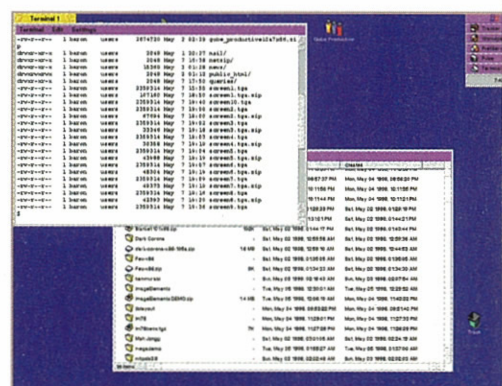
Vous avez dit "multimédia" ?

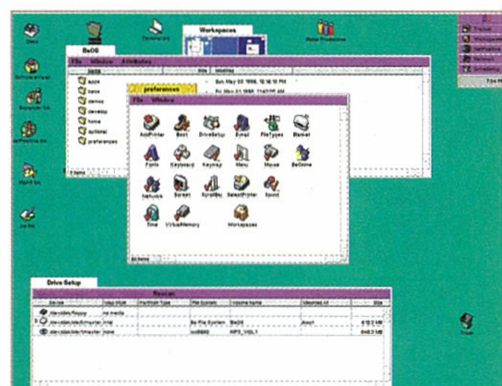
BeOS veut non pas se positionner en tant que concurrent de Windows, mais comme un système orienté vers la création multimédia. D'ailleurs, en 1990, quand Jean-Louis Gassée, ancien président de la division Produits d'Apple, crée la société Be, son objectif est d'en faire un



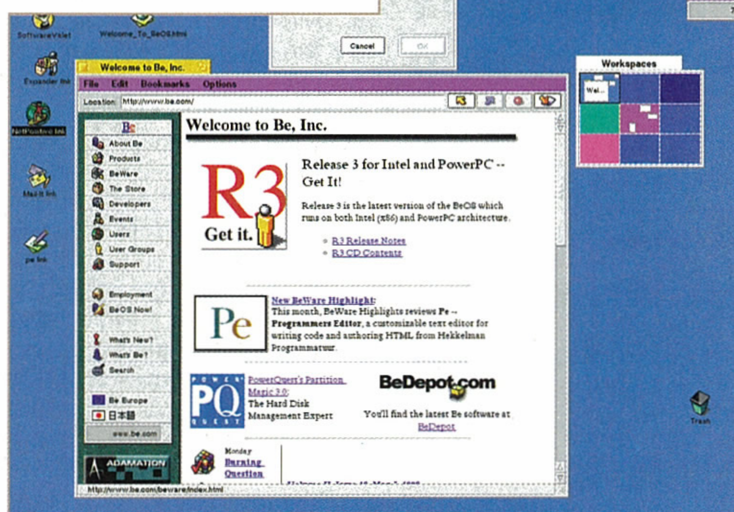


BeOS est un système très orienté vers le multimédia.









Net Positive, le navigateur fourni avec BeOs, est un modèle de simplicité.

Media OS. À l'usage, BeOS se révèle être extrêmement agréable et on y retrouve la simplicité de l'interface de MacOS avec une gestion des fichiers en drag and drop très intuitive. L'association des extensions avec les programmes est un exemple du genre, et en quelques heures, vous savez utiliser BeOS. L'architecture de Be est orientée objet, et contrairement à Windows, vous pouvez modifier par exemple les paramètres réseau ou graphique sans jamais rebooter votre machine mais simplement le serveur concerné. En fait, Be se trouve à la conjonction des mondes Windows, Mac et Unix. Vous pouvez donc lire tous les types de disques. Quel bonheur de pouvoir lire les disquettes Mac sur votre PC ! Évidemment, pour ce qui concerne les réseaux, Be est entièrement orienté vers IP (le protocole du Net) et fournit en standard un serveur FTP et HTTP. La connexion à Internet (modem ou réseau) est d'une limpidité exemplaire, et le navigateur (Net Positive) n'a rien à envier au Nestcape et autre Internet Explorer.

Une plate-forme en devenir

Et la 3D ? Comme Be se veut être une plate-forme de développement multimédia et que la 3D est aujourd'hui un passage obligé, Be supporte... Open GL. Ce qui signifie qu'à l'heure actuelle, les seuls jeux 3D qui pourraient tourner sont ceux qui utilisent un moteur Open GL (Quake, Quake II, Hexen II, Duke Forever...) ; et tenez-vous bien, il existe les drivers 3Dfx (alors monsieur ID ? qu'est ce qu'on fout ?). Évidemment, il faut recompiler tous ces jeux pour qu'ils puissent tourner sur Be. Malheureusement, à l'heure actuelle aucun grand soft et aucun grand jeu ne sont disponibles. Peut-être que la pression des "grands" ne permettra pas à Be de survivre. Néanmoins, une foule de passionnés et plusieurs nouveaux dévoloppeurs travaillent sur les Bewares et autres Begames. On trouve déjà des applications graphiques intéressantes (beaucoup sur Power PC, mais les versions Intel sont en cours de portage) : Gobe Productive, Pe, Be Studio...

Pour les jeux, honnêtement, à part Doom, c'est le vide complet. Malheureusement, les développeurs cherchent à vendre le plus de produits possible et donc font les versions sur l'OS le plus répandu. Qui d'entre eux sera le premier à prendre le risque de sortir un jeu majeur ? Wait and See.

À la rédaction, on a fait un petit tour de table pour avoir l'avis de chacun :

Lord Casque Noir : Super, ça me rappelle OS2 !

Gana : C'est pas un OS de pédé, mais c'est pour quand MIRC32 et Director ?

Moulinex : Est-ce que ça vous permet d'écrire les textes plus rapidement ?

Un maquettiste : X-Press, ça sort quand dessus ?

IanSolo : Pfoutt ! Next Step faisait déjà ça il y a dix ans...

Wanda : Le démineur me semble plus rapide sur Be !

Conclusion

Nombreux sont ceux qui se plaignent qu'aujourd'hui, le PC s'appelle Intel et Microsoft. Pour beaucoup d'entre nous, c'est une dure réalité et surtout pour nous les joueurs. Mais jamais le choix n'a été aussi grand, autant côté hardware (AMD, Cyrix, Centaur...) que désormais du côté des OS (BeOS, Linux, OS2 ...). Alors messieurs les développeurs, regardez un peu du côté de BeOS pour que le troisième millénaire ne soit pas seulement le siècle de Microsoft. En tout cas, on ne peut qu'être intéressé par la sortie d'un tel produit : à l'heure où Apple voit son avenir s'assombrir par le retard de Rapsody, où Microsoft nous impose sa façon d'utiliser la micro et alors que OS2 ne fait plus de vagues, je vous invite à aller faire un tour sur **http://www.be.com**

C'EST LE DELCO

Étant donné l'évolution rapide du PC et sa complexité, à un moment ou un autre vous êtes toujours confrontés à des questions techniques où carrément à des refus de fonctionnement de la machine. Que vous ayez des difficultés de diagnostic, de maintenance, de mise à niveau d'un ordinateur ou simplement pour la compréhension d'un terme technique, le "Delco" est là pour vous aider. Pour cela, envoyez-nous vos questions, suggestions, trucs hard, etc. Joystick, Le Delco, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

QU'EST-CE QU'UNE IRQ ?

Dans un PC, le CPU (Central Processing Unit : le microprocesseur) fonctionne généralement séquentiellement. C'est-à-dire qu'il exécute les divers travaux qui lui sont assignés les uns après les autres (1). Le microprocesseur est donc un chef d'orchestre fort occupé, qui passe son temps à courir d'une tâche à l'autre, à réaliser des calculs et s'occuper des nombreuses extensions et périphériques du PC. D'accord, mais comment prévenir le processeur que le clavier veut lui parler d'une touche enfoncée ? Que le port série vient de recevoir un paquet de bits du modem ? Ou que l'imprimante a fini son initialisation et est prête à imprimer ? La première idée qui vient à l'esprit est de faire en sorte que le microprocesseur balaye en permanence tous les périphériques, les uns après les autres, pour savoir s'ils ont besoin de ses services. Cette méthode, dite de "polling", serait d'une grande lenteur car on passerait beaucoup de temps à tester inutilement des périphériques non actifs. Et dans ce cas, le temps attribué aux fonctions plus "nobles" de calcul du programme, se trouverait fortement réduit. Heureusement, on a trouvé mieux : les périphériques sont simplement équipés pour faire signe au processeur quand ils ont besoin de ses services. Oui, mais... comment attirer efficacement l'attention du microprocesseur (2) ?
Eh bien, il suffit d'envoyer un signal spécial au microprocesseur : l'INTERRUPTION. Les interruptions les plus connues sont les IRQ (Interrupt Request ou "demande d'interruption"). Si une IRQ est générée par un périphérique, elle cheminera par une des 15 lignes électriques dédiées à cet effet (pas sur le bus de données) pour arriver à un chip spécialisé : le contrôleur d'interruptions, qui va appeler le processeur sur sa ligne directe (la patte INTR) pour lui demander d'aller s'occuper du périphérique demandeur. Il y a 16 IRQ numérotées de IRQ0 à IRQ15, dont 15 utilisables. Le problème est qu'une partie de ces lignes est déjà bloquée par les composants vitaux du PC : (IRQ0 = horloge système, IRQ1 = clavier, IRQ2 = réservée système, IRQ6 = floppy disque, IRQ8 = calendrier/horloge, IRQ9 = carte vidéo, IRQ13 = processeur arithmétique/virgule flottante, IRQ14 = disque dur). Rajoutez au minimum une interruption prise par un port série (généralement IRQ3 ou IRQ4), une autre par un port parallèle, et il ne reste plus grand-chose à l'utilisateur pour faire fonctionner ses cartes d'extension (scanner, carte son, port série modem, adaptateur réseau, etc.). Hélas, une interruption ne sert généralement qu'un périphérique, alors on comprend pourquoi, anciennement, on obtenait souvent des conflits avec vicieux plantages à la clef, lors de l'installation de nouvelles cartes sous DOS. L'arrivée de Windows 95, qui prend en charge automatiquement la configuration, a partiellement résolu le problème grâce au «plug & play». Mais il y a encore des cas où il faut attribuer les IRQ (et les zones adresses liées) à la main. Pour se dépatouiller d'un conflit d'interruptions, il est important de disposer d'un programme d'analyse de la configuration (utilisez l'ancien MSD du DOS 6.2, CheckIt, Syschek ou équivalent ; vous pouvez aussi aller vous informer au menu "propriétés système, ressources" de W95. Attention, si vous utilisez une bêta de Win98, ne vous amusez pas avec ces anciens outils. D'ailleurs, l'équivalent de MSD est inclus dans cette version). Une fois le système analysé, dressez un plan sur papier des diverses IRQ occupées et leurs adresses associées. Vous n'avez plus qu'à vous débrouiller pour que chaque périphérique ait son IRQ personnelle en reconfigurant (SETUP, cavaliers des cartes d'extension, boîtes de config périphériques sous W31 et W95).

NOUVEAU PROCESSEUR PENTIUM II MOINS CHER ?

Effectivement, une offre Pentium II à prix proche des Intel Pentium MMX standard, devrait voir le jour sous peu. Intel présentera ainsi une réplique aux processeurs AMD K6 et CYRIX 6XMX qui ont réussi à prendre pied sur le marché des PC d'entrée de gamme. Le "Celeron" d'Intel (précédement nommé Covington) est une version "allégée" du Pentium II, prévue pour fonctionner avec l'interface "slot 1" comme un PII standard. Disponible en version 266 MHz, sous forme de cartouche S.E.P.P. (3), il s'agira en fait d'un PII à prix économique, sans mémoire cache de second niveau. Le cache intégré de niveau 1 reste lui, identique à celui du PII avec 16 Ko cache instruction + 16 Ko cache données. Un second modèle de Celeron prévu pour fin 1998 devrait par contre comporter un cache N2 d'une taille allant jusqu'à 256 kilo-octets, directement intégré sur la puce silicium et non dans la cartouche comme les PII standard. Notez que, comme sur les PII actuels, la vitesse de bus système (mémoire) du Celeron sera de 66 MHz. Le Celeron aura l'avantage d'une virgule flottante très performante (utile pour les jeux 3D avec moteur de type Quake) comme nombre de ses prédécesseurs chez Intel. Par contre, l'absence de cache L2 risque de jouer en sa défaveur dans le reste des applications, surtout si on le compare au nouveau AMD K6 266 (disponible depuis peu aux États-Unis, en technologie 0.25 microns) sans parler du futur K6 3D 300 MHz. Bien que compatible avec les chipsets Intel P2 (440BX, 440LX, 440FX), le Celeron devrait disposer rapidement du sien : le 440EX. Ce devrait être une version réduite avec AGP, du modèle 440LX.

PROBLEMES DE JET D'ENCRE

Comme vous le faites remarquer dans vos lettres, les imprimantes à jet d'encre sont destinées à voir leur qualité d'impression se dégrader, avec apparition de "lignes blanches" ou de caractères incomplets, spécialement quand elles ne servent qu'occasionnellement. La raison habituelle de cette perte de qualité est l'encrassement d'une ou plusieurs buses d'éjection. En effet, la technologie jet d'encre utilise la projection à très grande vitesse de micro-jets ou plutôt goutelettes d'encre par de minuscules orifices appelés buses. Une tête d'impression comporte quelques dizaines de ces buses, organisées en matrice. Actuellement, une buse ne fait plus qu'une taille de quelques microns (millionièmes de mètre). On comprend que l'encre, en séchant, puisse facilement arriver à boucher un ou plusieurs orifices. Le premier recours contre ce type d'ennui est l'utilisation de la séquence d'auto-

CYBER VISION L'Univers du CD-ROM

NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)



NOUVEAUTÉS

- Add-on Exclu ! — STARCRAFT EXTENSION STELLAR FORCES VO — 299 Frs
- HIT !! — ULTIMA ONLINE RÉELLEMENT DISPONIBLE ! — Tél !
- HIT !! — ULTIMA COLLECTION VO — 479 Frs
- MIGHT & MAGIC VI — 399 Frs
- Exclu ! — SPECIAL OPS VO — Tél
- REBELLION VO — 449 Frs
- Add-on — REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN VO — 329 Frs
- Exclu ! — UNREAL VO — Dispo
- Add-on — THE Q FILES FOR QUAKE 2 VO — 199 Frs
- CARMAGEDON SPLAT PACK VO — 249 Frs

JEUX DE RÔLES

- A.D. & D. FORGOTTEN REALMS VO — 399 Frs — CONTIENT 12 JEUX : - EYE OF BEHOLDER 1, 2 ET 3 - HILLSFAR - DUNGEON HACK - MENZOBERRANZAN - FORGOTTEN REALMS EPIC (4 JEUX) - SAVAGE FRONTIER EPIC (2 JEUX)
- ULTIMA 7 VO — 199 Frs — - BLACK GATE - SERPENT ISLE - FORGE OF VIRTUE - SILVER SEED
- ULTIMA UNDERWORLD 1+2 VO — 199 Frs
- DESCENT TO UNDERMOUNTAIN VO — 429 Frs
- MASTERPIECE COLLECTION VO — 349 Frs — CONTIENT 6 JEUX : - SHATTERED LAND - STRAHD'S POSSESSION - MENZOBERRANZAN - WAKE OF THE RAVAGER - STONE PROPHET - GENIE'S CURSE
- REALMS OF ARKANIA VO — 399 Frs — CONTIENT 3 JEUX : - SHADOWS OVER RIVA - STAR TRAIL - BLADE OF DESTINY

STRATÉGIE

- AGE OF EMPIRES VF — 369 Frs
- Add-on Age of Empires — CONQUEST OF THE EMPIRE VO — 199 Frs
- TOTAL ANNIHILATION VF — 349 Frs
- RAVE EJAY VF — 199 Frs
- HIP HOP EJAY VF — 299 Frs
- DANCE EJAY VF — 199 Frs

SIMULATION

- EF 2000 V2.0 VO — 379 Frs
- FA 18 KOREA NF — 329 Frs
- FALCON 4 VO — Dispo
- AIR WARRIOR 3 VO — 349 Frs
- F-15 VF — 349 Frs



OUVERTURE D'UNE NOUVELLE BOUTIQUE 11 RUE DU 4 SEPTEMBRE M° 4 SEPTEMBRE, BOURSE OU OPERA OUVERT DE 10H A 19H - PARKING A PROXIMITE !! OUVERTURE MI-JUIN

UN ESPACE DE 110 M² DEDIE AU CHARME, CULTUREL, JEUX MAC ET PC. PLUS DE 1000 REFERENCES DISPONIBLES !

PC DISPONIBLES... AUTRES JEUX PC DISPONIBLES... AUTRES

Quake 2 VF ....349 Frs	Blade Runner VF ....369 Frs
Wing Commander Prophecy VF ..349 Frs	redline Racer VF ....299 Frs
Ultimate Race Pro VF ....299 Frs	Hellfire NF ....169 Frs
Titanic VF ....399 Frs	Die by the Sword VF ....369 Frs
Jedi Knight VF ....349 Frs	FIFA 98 VF ....349 Frs

ADRESSE DE NOS 2 BOUTIQUES : 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS M° BASTILLE SORTIE RUE DE LA ROQUETTE OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

VENTE PAR CORRESPONDANCE 48H CHRONO + Encaissement Uniquement à l'Expédition
Commandez et réglez par CB au 01 43 14 04 49

3615 CYBERVISION http://www.cybervision-info.com

MAC

- DIABLO VO — 449 Frs
- F-A 18 KOREA VO — 449 Frs
- TOP GUN VO — 449 Frs
- DEADLOCK VO — 379 Frs

AUTRES TITRES MAC :
- Settlers 2 VO ....379 Frs
- Dark Colony VO ....299 Frs
- Shadow Warrior VO....369 Frs
- Civilization 2 VO....399 Frs
- Warcraft 2 VF ....379 Frs
- Quake VF ....369 Frs
- Duke Nukem VF ....369 Frs
- Marathon Infinity VO ..299 Frs

CADEAU ! POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM : CYBER-VISION VOUS OFFRE LES FRAIS DE PORT A 30 FRS

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal .... Ville ....
Règlement par : Chèque ○ Mandat ○ CB ○
N° ___/___/___/___ Date d'exp. __/__ Signature :

☐ CATALOGUE GRATUIT : 300 PRODUITS DISPONIBLES (COCHEZ LA CASE)

PRODUIT(S)	PRIX
☐ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
☐ ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous)	60 Frs
☐ Pour 2 jeux achetés : FRAIS DE PORT OFFERTS !	0 Frs
TOTAL	

Joystick

Les prix sont modifiables sans préavis dans la limite des stocks et sous réserve d'erreurs typographiques.

C'EST LE DELCO

nettoyage des têtes d'impression (4). Toute imprimante jet d'encre dispose d'une telle séquence, généralement activée par une combinaison de touches spéciales (pour les imprimantes dotées de touches en façade) ou parfois d'une option dans le pilote d'impression (voir manuel). L'idée de cette séquence est d'aller "faire cracher" toutes les buses sur une petite éponge ou coupelle cachée en bout de rail de guidage des têtes. Cette séquence est souvent effectuée une fois à l'allumage de l'imprimante. Il peut être nécessaire de lancer de nombreux cycles de nettoyage pour obtenir une qualité d'impression correcte. Même en insistant, s'il n'y a rien à y faire, il existe un recours plus puissant : le nettoyage manuel.
Même si ce n'est pas recommandé par le fabricant (qui veut vendre des consommables, on le comprend), on peut nettoyer délicatement la tête d'impression à l'aide d'un coton tige et d'un peu d'alcool à 90°. Ce truc est très utile, quand l'imprimante n'a pas fonctionné depuis plusieurs mois. Avec les modèles intégrant cartouche et tête (Deskjet H.P.), le mieux est de déposer la cartouche complètement, la tête est souvent une sorte de petite plaque cuivrée. En général, il suffit de chercher les dépôts d'encre séchée pour localiser la tête. Sur d'autres modèles d'imprimantes, la tête n'est pas toujours démontable facilement. On peut alors se contenter de retirer le capot, de mettre le chariot d'impression en mode "remplacement de cartouche d'encre", ce qui le met dans une position plus accessible aux manipulations et permet d'effectuer plus facilement la manœuvre déjà décrite. Après ce type d'intervention, l'impression risque d'être un peu baveuse au début, mais le gain de temps (et d'argent) est généralement appréciable.

EMPLOYER PLUSIEURS PÉRIPHÉRIQUES PARALLELES

Pour utiliser une unité de backup externe parallèle (connecteur type Centronics) en plus d'une imprimante se connectant à ce type de port, on peut ajouter au PC une carte d'extension avec des ports parallèles supplémentaires. Il faut alors la configurer avec une adresse et une interruption différente de celles déjà utilisées (5). Windows 95 reconnaît automatiquement l'ajout de nouveaux ports et choisit en principe les adresses et interruptions qui vont bien (au besoin, on peut passer par "ajout de périphérique" du panneau de configuration). Notez que les cartes d'extension port parallèle ajoutent souvent en prime deux ports série qu'il vous faudra donc éventuellement configurer. Si ces renforts série ne sont pas utiles ou en cas de conflit insoluble, il existe toujours une manière de les désactiver, qui consiste en un cavalier à déplacer, ou parfois en une option logicielle. Autre possibilité, économique et pratique pour utiliser plusieurs périphériques parallèles : l'emploi d'un boîtier externe distributeur, qui va commuter un seul port en entrée sur deux ou plusieurs connecteurs parallèle de sortie. Cette solution intermédiaire évite donc de débrancher/rebrancher les câbles de liaison trop souvent, et d'intervenir dans le PC. Elle se contente de partager l'unique port habituel en l'attribuant à un périphérique à la fois. Autre alternative assez rare : le choix d'un périphérique parallèle équipé lui-même d'un connecteur de sortie parallèle permettant à ce moment de connecter en chaîne, unité de backup et imprimante par exemple (même si elles ne pourront pas fonctionner en même temps).

CARTOUCHE S.E.C. COMPATIBLE SOCKET 7 ?

Non, et c'est assez évident, dès que l'on voit une cartouche Pentium II. Il est impossible d'utiliser un PII sur une carte mère Socket 7. Car cette conception "made in Intel" de l'ensemble processeur est très différente de ce que l'on connaissait jusqu'à il y a peu sur PC. La cartouche S.E.C. (Single Edge Contact ou contact sur un seul bord) réunit le processeur et la mémoire cache niveau 2 (pour les PII) en les soudant sur une plaque de substrat spécial, prenant place dans une cartouche en métal et plastique. Cette cartouche processeur/mémoire s'enfiche dans le connecteur en ligne dédiée "slot 1", par l'un des côtés de la plaque substrat doté de plusieurs rangées de contacts électriques. En fait, cela rappelle fortement le principe de connexion des cartes d'extension du type ISA ou PCI. À première vue, ce système présente quelques avantages sur le classique Socket 7 des Pentium MMX (qui évolue actuellement vers le super Socket 7) : les liaisons raccourcies entre cache N2 et processeur favorisent des fréquences de fonctionnement élevées du cache (moins d'effets capacitifs parasites, par exemple) et ont permis d'intégrer un bus spécialisé exclusivement dédié à la mémoire cache N2 : le D.I.B. Du coup, le Dual Independent Bus, ou double bus indépendant fonctionne simultanément au bus mémoire classique. De même, l'ensemble cartouche processeur + connecteur carte mère est plus robuste qu'un système Socket 7, où la manipulation maladroite du processeur tord parfois quelques pattes. Dommage que S.E.C. et "slot 1" soient la propriété exclusive d'Intel ; les processeurs compatibles slot 1 d'autres fondeurs risquent de mettre longtemps à venir.

NOTES

(1) Les ordinateurs à architecture parallèle, eux, utilisent plusieurs processeurs principaux simultanément, ce qui globalement permet de mener de front autant de tâches qu'il y a de processeurs. On améliore ainsi la vitesse de traitement, sans devoir recourir à l'augmentation de la fréquence d'horloge, comme c'est le cas dans les ordinateurs monoprocesseurs.

(2) Une fois "appelé" par interruption, le CPU doit alors abandonner son travail en cours, traiter la demande du périphérique, puis retourner à sa tâche précédente en reprenant à l'endroit où il en était resté avant l'interruption.

(3) La cartouche S.E.P.P. (Single Edge Processor Product) semble être une version économique, sans boîtier protecteur, des cartouches S.E.C. introduites par Intel avec les Pentium II.

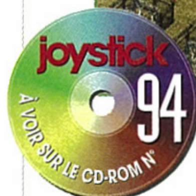
(4) Une imprimante jet d'encre couleur comporte plusieurs têtes séparées solidaires du même chariot. Chaque couleur primaire (système CMJ : Cyan, Magenta, Jaune) ainsi que le noir dispose de son propre jeu de buses. Certains modèles économiques couleur impriment du noir créé par un mélange à partir des encres couleurs : cette solution est peu intéressante, car l'intensité du noir obtenue est moins bonne qu'une encre noire normale, et les cartouches d'encre couleur sont plus chères et de moindre durée de vie que l'encre noire. Le système tête impression/cartouche encre est variable d'un constructeur à un autre. Parfois têtes et cartouches ne forment qu'un seul ensemble. D'autres fois, elles sont séparées. Au niveau cartouches de même variété, souvent une cartouche couleur intègre 3 réservoirs pour les teintes de base (certaines Hewlett Packard) : ceci n'est pas très efficace, car un seul réservoir couleur vidé implique le changement complet de la cartouche couleur. D'un point de vue coût de fonctionnement, la meilleure conception est d'attribuer une cartouche indépendante par teinte de base.

(5) Avec un DOS <= V6.22, LPT2, LPT3, LPT4 servent à désigner le second, troisième et quatrième port parallèle. Malheureusement, tout comme pour les ports série, seules deux interruptions sont utilisables pour les 4 ports. Quand on veut exploiter 3 ou 4 ports en même temps, cela peut poser problème au logiciel qui est obligé de déterminer le bon port parallèle à utiliser, sans se fier uniquement au numéro d'interruption. Or comme les logiciels dans ce cas son rares... En général on attribue IRQ7 à LPT1 / LPT3 et IRQ5 à LPT2 / LPT4. Ce type de problèmes, heureusement peu courants, devrait se résoudre par la future arrivée des périphériques USB (jusqu'à 127 périphériques chaînés !).

BETA VERSION

LE MOIS DERNIER, NOUS NOUS ÉTIONS DÉPLACÉS À MADRID POUR VOIR CE QUI SE TRAMAIT DANS LES LOCAUX DE PYRO STUDIOS. À NOTRE RETOUR, IL NOUS TARDAIT DE DÉCOUVRIR ENFIN CE PRODUIT EN VERSION JOUABLE. UNE BÊTA DE COMMANDOS NOUS ARRIVE AUJOURD'HUI, QUI COMPREND SIX NIVEAUX JOUABLES.





Commandos



La question vous a aussi effleuré, n'est-ce pas ? Non, vous ne pouvez pas vous en servir. ▼



Commandos n'est pas un jeu de stratégie temps réel comme les autres. En effet, non seulement le terrain sur lequel nous allons évoluer dépasse la qualité graphique à laquelle ce type de produit nous avait habitués jusqu'à maintenant, mais il va falloir désormais diriger une seule et même poignée d'hommes - d'où l'originalité de ce jeu - et non plus simplement sélectionner l'ensemble de ses troupes d'un geste large et diagonal pour les envoyer au casse-pipe.

■ Jugeote et subtilité

Dans Commandos, le principal atout du joueur n'est pas la force brute mais la discrétion. En fait, la plupart des objectifs pourront être atteints de la meilleure manière qui soit en usant de subtilité et d'une bonne dose de jugeote, le tout en temps réel, ce qui ne gâte rien. "Jagged Alliance, Deadline", dites-vous ? Eh bien vous n'avez pas tout faux : bien que Pyro Studios s'en défende, Commandos est certainement son plus digne successeur, avec un brin de Castle Wolfenstein en prime, ouaip, rien que ça.

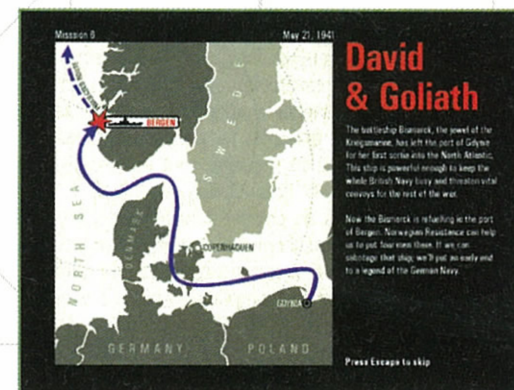
Les développeurs de Pyro Studios ne s'en sont pas cachés, l'ensemble du jeu et de son gameplay a été inspiré par tous les films relatant la Seconde Guerre mondiale, et dont la TV les a gavés comme nous, pendant leur enfance (il doit y avoir un équivalent de TF1 en Espagne, ça me rassure). Mais ils ont voulu tout particulièrement rendre hommage aux "Douze Salopards", aux "Canons de Navarone" et à tous les films du genre.

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
ÉDITEUR	EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR	PYRO STUDIOS
SORTIE PRÉVUE	JUILLET



▲ *Le Bismarck, un cuirassé, non un croiseur, bref, qu'importe, l'un de vos objectifs les plus prestigieux que vous devrez endommager avec vos petits bras musclés.*

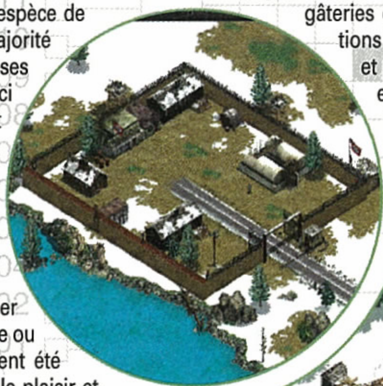




▲ *Pendant le briefing stratégique, vous aurez droit aux sempiternelles cartes stratégiques.*

Un peu d'histoire

L'action se déroule donc pendant la Seconde Guerre mondiale, derrière les lignes ennemies. Au cours d'une quarantaine de missions, vous allez devoir trimbaler, en silence, une demi-douzaine d'hommes de l'ombre à travers les zones les plus dangereuses des territoires occupés. Les scénarios proposent une palette d'objectifs très étendue : en effet, ici on ne parle pas d'éradiquer l'ennemi de la carte mais bien de le contourner, de l'éviter, de tirer le moins possible, voire de jouer avec lui à une espèce de cache-tampon pervers. Ainsi dans la majorité des missions, il est possible d'arriver à ses fins sans tirer un seul coup de feu : ceci est vivement conseillé, car l'ennemi est doué d'une intelligence remarquable, d'une bonne vue et d'une bonne ouïe.



Graphisme

C'est le graphisme qui séduit, au premier abord, dans Commandos. Chaque édifice ou objet présent sur le terrain a initialement été modélisé en 3D, comme ça, juste pour le plaisir et puis sans doute aussi pour faire beau. Le travail des graphistes est remarquable ; on atteint ici les sommets de l'art isométrique (qui devrait apparaître dans les musées d'art contemporain d'ici à l'an 2020). On peut admirer pêle-mêle des objets aussi imposants que des cuirassés, des ports dans leur intégralité, les ruines d'un château et moult autres détails animés parsemant les quelque trente niveaux du jeu. Les développeurs ne se sont pas contentés de nous faire traverser des terrains plats : bien au contraire, le joueur se retrouve souvent dans une vallée accidentée, un lit de rivière engoncé dans une vallée encaissée ainsi que d'autres gâteries qu'il nous reste à découvrir. Les résolutions de jeu s'étendent de 640*480 à 1024*768 et permettent à tous de profiter le la finesse extraordinaire des textures et des décors, en fonction de la fluidité de la machine. Les animations, quant à elles, ne sont



▲ *Plusieurs modèles de split-écran sont proposés pour le plus grand bonheur des petits et des grands.*



▲ *En "dézoomant", on peut avoir une vue d'ensemble excellente du champ d'opérations.*

pas en reste : pour mémoire, les sprites de chaque être humain sont finement détaillés et jouissent d'une bonne qualité d'animation. L'écran de jeu possède une possibilité de zoom, et ce jusqu'à concurrence de l'intégralité du terrain, histoire de ne pas tomber sur une patrouille au détour d'un chemin. Un plaisir pour les yeux, un bonheur pendant le jeu (NDRC : Bob a toujours eu le sens de la formule).

Qu'il s'agisse des impacts de balles sur les corps, des mouvements de l'eau, en passant par les explosions et la Lorraine avec mes sabots... les effets visuels sont remarquables.

On peut difficilement survoler Commandos sans parler du dynamisme de son moteur. Ici, tout ou presque interagit avec le joueur : les objets se déplacent, les hommes se heurtent les uns aux autres, de nombreuses traces au sol révèlent votre présence (flaque de sang ou traces de pas dans la neige que les ennemis ne manqueront pas de remarquer). Les éléments du paysage sont eux aussi réussis : courant des rivières et flots chatoyants. Bref, la plupart des choses capables de bouger sont animées. Il y a bien sûr quelques contraintes au niveau des déplacements des personnages : en effet, tout le monde ne peut pas grimper sur les murs ou nager. Pour accomplir ces actions basiques, il faut être spécialiste. Eh oui ! Mais bon, c'est le jeu. Même petite réserve (a priori) quant aux hommes : les missions ne peuvent être réussies que si l'équipe survit dans son intégralité, et ce même si les objectifs sont accomplis. Bon, c'est un parti pris qui pourrait sembler pour le moins étrange mais les développeurs ont tenu à coller le plus possible à la réalité : en effet, comment pourrait-on songer à finir une mission avec un élément manquant, a-t-on déjà vu John Rambo laisser des hommes derrière lui ?

Dans Commandos, vos hommes ne se contenteront pas d'aller à pied : non seulement ils pourront s'embarquer comme autant d'Alain Bombard sur le canot pneumatique de John Blackwool, mais ils le feront aussi dans moult véhicules comme des jeeps, des camions blindés et autres engins trouvés sur place.





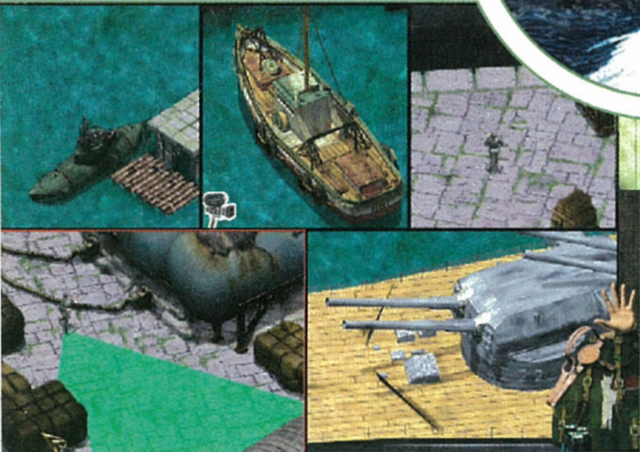
Temps réel

Comment peut-on gérer une équipe composée d'une demi-douzaine d'hommes dans un terrain où se baladent parfois une quarantaine d'ennemis ?

On compte quelques options de jeu très originales, dans Commandos. Parmi celles-ci, la possibilité de splitter l'écran et le contrôle de la ligne de vue. Avec la première option, il va être possible de nous affranchir de la gestion fastidieuse de six hommes dans un univers en temps réel. La mise en œuvre est simple : avec les touches de fonction de 1 à 6, on va diviser l'écran en autant de zones. Sur chacune d'entre elles, on pourra soit surveiller un endroit précis, soit suivre un objet en scrolling tel qu'un soldat ou un véhicule. Cela peut paraître fastidieux au début, mais cela devient bien vite un outil indispensable pour assurer le bon déroulement de la mission : on place une caméra sur une patrouille,



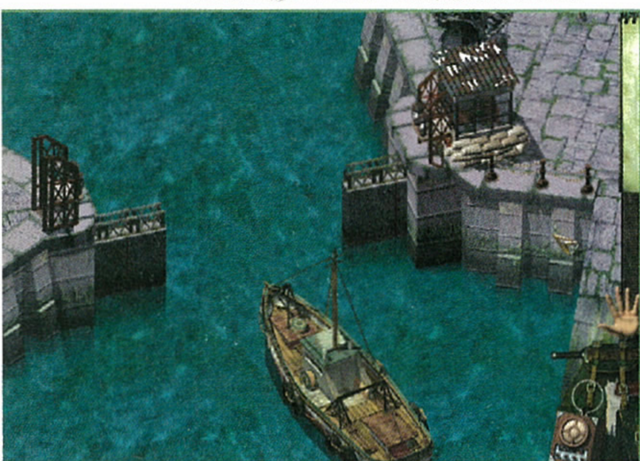
▲ Les Allemands du cinéma ont toujours eu une forte propension à s'installer dans les constructions de style médiéval. Les jeux vidéo ne font pas exception à la règle.



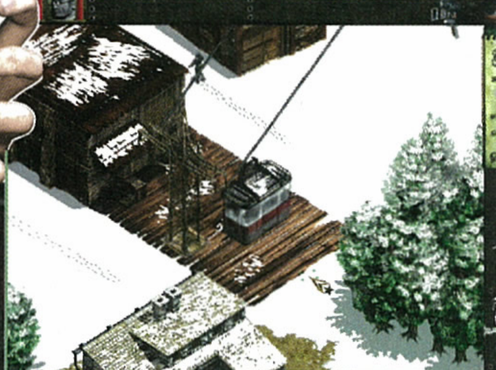
▲ L'écran peut se splitter jusqu'en six morceaux (ici cinq). Afin de garder un œil sur tous les endroits stratégiques. Dans chacun de ces écrans, le niveau de zoom peut être différent.



▲ Un véhicule parmi tant d'autres...







Curieusement, les impressions de perspective ne sont pas réalistes mais tout de même superbes. ▼



une autre sur la cible, un troisième écran sur nos hommes et le tour est joué ou presque. C'est à partir d'ici que les programmeurs ont mis en œuvre leur deuxième idée et ont amélioré grandement le gameplay. Il s'agit de visualiser très simplement l'endroit où se porte le regard de l'ennemi. Le champ de vision est simulé en temps réel et représenté par une zone vert clair et foncé correspondant à la qualité présumée de vision (en gros, dans la zone foncée le boche devient astigmate et ne peut plus voir un orchestre philharmonique coréen au beau milieu d'un chemin). Cette représentation bouge en temps réel : cela permet par exemple de repérer une zone échappant à la vigilance des adversaires, et de pouvoir se dissimuler dans un angle mort, de repérer les hauteurs des obstacles et la ligne de vue adverse afin de suivre l'ennemi discrètement, histoire de lui planter un couteau dans le dos.

L'IA, les missions

Le comportement des ennemis est l'un des points forts de Commandos. Comme ses développeurs l'avouent, l'intelligence artificielle n'est pas la meilleure du monde mais elle est parfaitement adaptée aux besoins du jeu. En effet, à quoi cela aurait-il servi de voir tous les ennemis présents sur la carte se diriger vers vous en tirant comme des abrutis ? Le fonctionnement de cette intelligence comportementale peut se résumer ainsi : un soldat ennemi possède un bon nombre de caractéristiques dont les plus importantes sont sans doute la vue et l'ouïe. À chaque fois qu'il voit ou entend quelque chose d'étrange, il tente d'accomplir les ordres reçus tout en sachant que ceux-ci pourront être modifiés par la situation dans laquelle il se trouve. En clair, un soldat allemand isolé qui aperçoit au sol le cadavre de l'un de ses camarades tentera de donner l'alerte, mais sera aussi partagé entre son envie de surprendre le joueur en patrouillant tout seul dans les environs. À peu de choses près, le système semble frôler la perfection si on excepte quelques erreurs graves de l'ennemi, qui ne manqueront pas d'être corrigées, espérons-le, dans la version finale. En tout cas, on prend un sacré panard à écouter nos petits cancrelats s'exclamer "Ach ! Ein Tott !" et autres bonnes blagues germaniques tout en fouinant dans les buissons afin de nous trouver.

Une mission se déroule de la façon suivante : après un briefing vidéo très détaillé où un commandant en chef vous fait visiter par la voix et l'image la région où vous allez vous balader, vous vous retrouvez jeté là, parfois au milieu d'un groupe, parfois isolé sur un terrain hostile. Après avoir pris ses marques, chacun de vos hommes devra remplir la tâche qui lui est assignée. Cela pourrait paraître facile au demeurant, mais voilà... plus on avance dans les missions, plus les descriptions de la zone concernée se font imprécises et plus il faudra utiliser les compétences de vos hommes au maximum de leurs capacités. La meilleure façon de vous en sortir sera d'observer avec circonspection le paysage afin de découvrir des cachettes, des endroits où vous replier en cas de coup dur et surtout, surtout de repérer les tireurs embusqués et déterminer les zones de patrouille. On le voit dès la troisième mission, Commandos va nous donner du fil à retordre et s'annonce particulièrement séduisant pour ceux qui aiment la précision et la difficulté.

L'art d'occire le Teuton

Pour éliminer des troupes, il n'y a pas de secret : soit vous les suivez discrètement en tentant de les tuer un par un avec votre poignard, soit vous privilégiez l'action brutale à coups de colt 45. Dans ce dernier cas, sachez que les détonations pourront être entendues à une certaine distance. Après une telle opération, pensez aussi que les traces de sang vont demeurer sur le sol pendant un bon bout de temps. Donc deux règles principales : choisir l'endroit où tuer un ennemi et prévoir un lieu où cacher son cadavre, car un corps traînant dans une clairière c'est l'assurance de sa découverte par une patrouille indésirable prête à sonner aussitôt l'alarme. Et je ne vous parle pas du feu d'artifice qui s'ensuivrait... Conclusion : tuons , mais tuons silencieusement. Dans cette optique, le sniper ou le piège à loup pourront nous être d'un grand secours si on sait les utiliser avec parcimonie. On pourra aussi choisir d'attirer un soldat dans un piège en laissant volontairement des traces de pas ou en produisant des bruits censés provenir de derrière un mur. De la ruse de fourbe, quoi !

En conclusion, Commandos est plus que prometteur et semble déjouer les sentiers battus habituels. Son graphisme époustouflant ainsi que son gameplay très bien pensé en font peut-être l'un des jeux de stratégie/action les plus attendus. Dans la version finale, on trouvera une trentaine de missions : les plus compliquées sont censées durer plus de quatre heures. Alors pourquoi bouder notre plaisir ?

Un support multijoueur est prévu dans un mode coopératif en réseau local ou par Internet, mais attendons le test pour en savoir plus.

Bob Arctor

VOTRE ÉQUIPE, LES SIX SALOPARDS

Commandos nous met à la tête d'une équipe de six hommes, au matériel et aux caractéristiques très distincts. Chacun d'entre eux est un spécialiste, un professionnel, un David Niven en puissance.

LA BRUTE ÉPAISSE



Jack "Butcher" O'Hara est, malgré son faciès d'abruti, le chef de l'équipe. Ancien Béret vert, il est rompu au maniement de l'arme blanche et du calibre 11.43. Sa force incroyable lui permet de soulever et de transporter des poids morts comme des barils d'essence (on se demande pourquoi il passe son temps à ça d'ailleurs) et des cadavres. Il a la faculté de grimper aux murs. Ah oui, j'allais oublier le plus important : Butcher possède aussi une incroyable petite boîte télécommandée qui, sur simple activation, produit un bruit. En bref, un appas à Allemands. Oui, Butcher est aussi un incroyable boute-en-train.

LE SPÉCIALISTE DES EXPLOSIFS



Thomas Hancock, un rostbeef bien moustachu, est chargé de tous les problèmes de démolition auxquels notre équipe ne manquera pas d'être confrontée. Pour pouvoir y faire face avec aisance et grâce, il est doté d'un matériel de pointe composé de pains de plastic reliés à un timer ou encore d'explosifs avec détonateur. Hangkoc trimbale aussi un piège à ours, moitié par besoin, moitié par fétichisme.

LE LOUP DE MER



James Blackwool est un marin anglais. Dans l'équipe, il intervient en spécialiste dès que le terrain comporte une once de flotte, que ce soit un fleuve, un océan ou même une mare. Mais James est aussi le seul homme de troupe assez «bœuf» pour se coltiner un véhicule sur le dos. En effet, il est capable de transporter rien moins qu'un canot pneumatique sans oublier sa combinaison de plongée.

LE SNIPER



Bien avant de prendre sa retraite pendant les premières olympiades des balles perdues en Serbie, Francis Woolridge était le sniper du groupe. Il peut tuer n'importe qui d'une balle dans la tête, à n'importe quelle distance, et à la seule condition d'avoir une bonne ligne de vue. Malheureusement, les balles coûtent cher et Francis est pauvre comme un franciscain. Il devra donc réfréner ses pulsions en permanence.

LE CHAUFFEUR DE GRANDE REMISE



Samuel Brooklyn est le chauffeur de toute la troupe. C'est un peu normal, il n'a pas fait d'études supérieures. Du coup, c'est un larbin... Que ça vous serve de leçon, mes amis. Bon euh sinon, Sam est tout de même le fier détenteur des permis A, B, 30 tonnes et véhicules blindés ainsi que du brevet de secourisme. Il peut aussi réparer toutes sortes de véhicules. À bon entendeur...

LE TRANSFORMER



René Duchamp est français. Étonnant, non ? Entre deux passages dans la Résistance et la gestion de son lucratif commerce de beurre, René passe ses week-ends et les plus folles de ses nuits à se travestir en Allemand afin d'aller voir ce qui se trame derrière les lignes ennemies.



▲ L'option du champ de vision activée permet de visualiser une ligne de vue de l'ennemi d'une façon très précise.

Course effrénée vers un précipice, quand l'être humain s'apparente au Lemming. ▼



COMBAT SPATIAL
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR VOLITION
PARALLAX SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE JUILLET





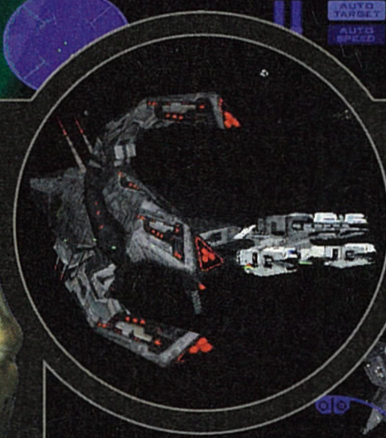


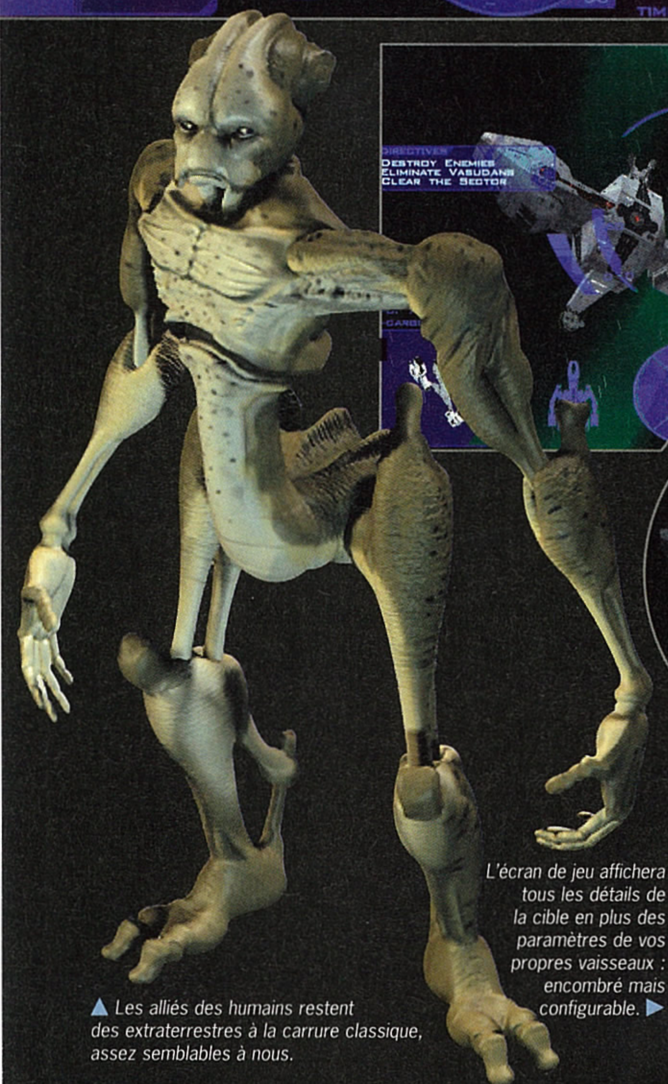
Freespace

Mmmh... Parallax Software... voilà qui devrait vous mettre la puce à l'oreille. Bref, vous comprendrez tout de suite que le principe de leur jeu se définit dans le même esprit que celui de Descent. Mais rassurez-vous, vous ne verrez pas sortir un 3ème Descent. Les ambitieux développeurs de Parallax Software sont attirés par un nouveau terrain encore inexploré : celui des galaxies. Dans Freespace, vous piloterez un vaisseau et, au cours de vos nombreuses missions, serez confronté à un ennemi vicelard. Tout comme dans Descent, sauf que Freespace, lui, va vous ouvrir la porte des grands espaces intersidéraux. Fini les couloirs où l'on attrapait le tournis et bonjour les galaxies ! Ce soft ambitieux - qui compte bien devenir une référence sur le marché - s'ouvre sur le vide spatial... pas si vide que ça, vu que trois espèces s'y affrontent. Deux d'entre elles coexistent pacifiquement. La troisième s'essaye à les détruire. Pour une fois, les humains ne sont pas seuls contre tous. Associés aux vasudans (ne pas confondre avec vausidan, proche parent du veau sans "e" mais avec "sidan", euh, dedans) pour faire face à la menace, ils joueront les pacificateurs. Dans le rôle du gentil pilote, vous affronterez pas moins de 40 vaisseaux ennemis à travers une cinquantaine de missions. Comme les programmeurs se veulent généreux, ils nous proposeront même un éditeur pour prolonger le plaisir et se faire des parties brûlantes à plusieurs. Les décors, bien que caractéristiques des grands espaces, ne manqueront pas de détails. La définition extra-fine des vaisseaux vous éblouira. Si le gameplay est à la hauteur de l'enrobage, pour sûr, Parallax réussira son pari de sortir un soft aussi incontournable que Descent premier du nom.

Kika



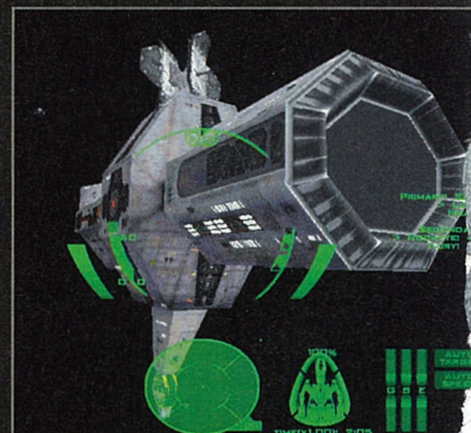




▲ Les alliés des humains restent des extraterrestres à la carrure classique, assez semblables à nous.



L'écran de jeu affichera tous les détails de la cible en plus des paramètres de vos propres vaisseaux : encombré mais configurable. ▶

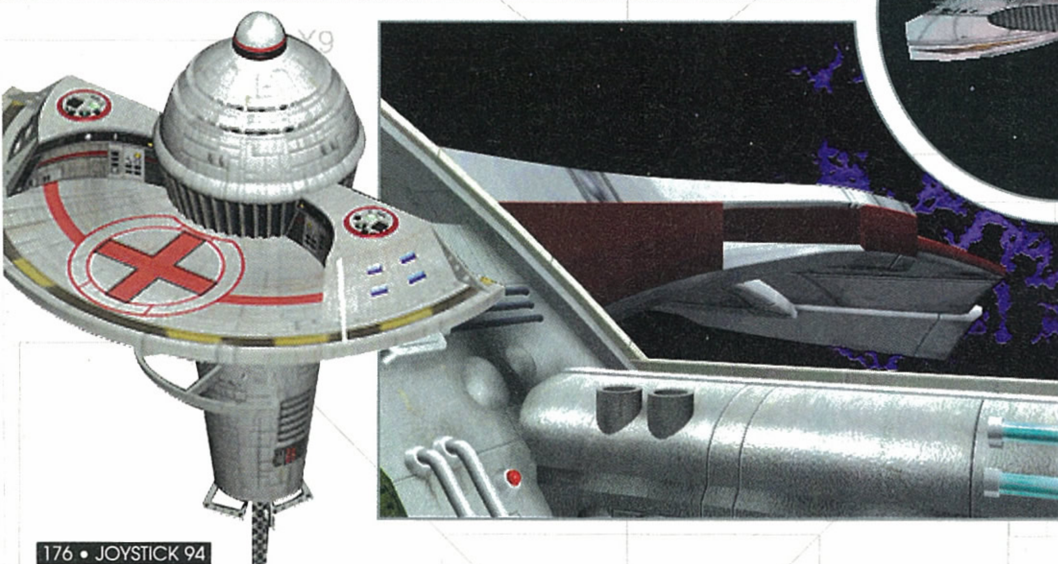


UFO, VOUS CONNAISSEZ ? NON ? BEN EUH... X-COM ALORS ? HAAA OUI, IL Y A QUELQUES MOIS NOUS AVIONS VU DÉBARQUER APOCALYPSE, LE TROISIÈME VOLET DE LA SAGA DES SQUATTERS FOUS VENUS DE L'ESPACE. VOICI UN NOUVEAU CHAPITRE POUR LES FANAS, MAIS CETTE FOIS TRÈS ORIENTÉ ARCADE/SIMULATION.



X-Com Interceptor

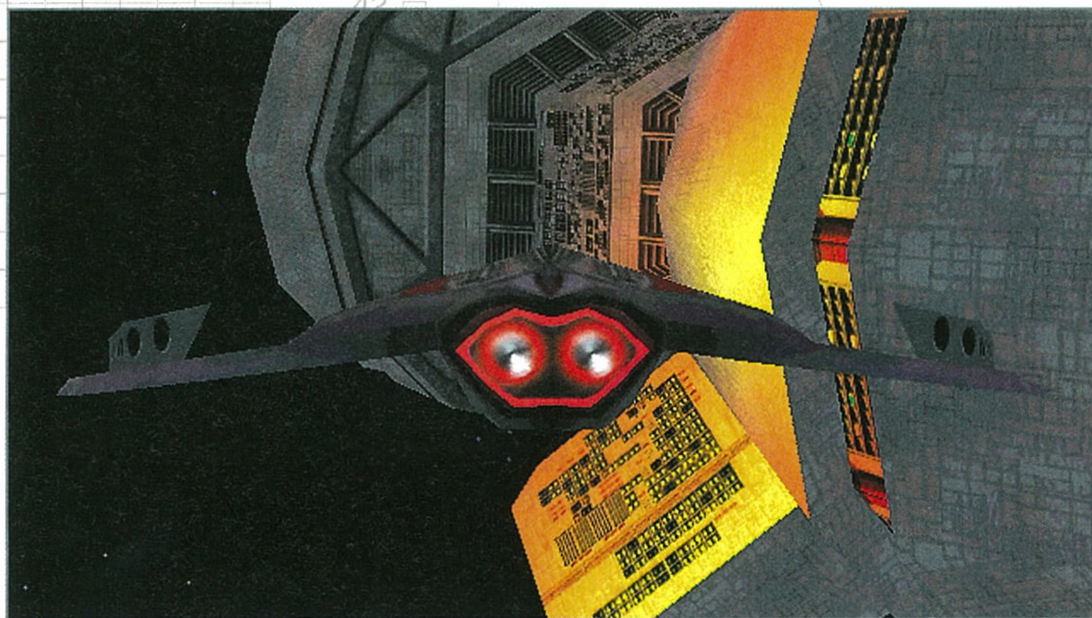




Comme tout le monde le sait, chez nous à Joystick, on aime la série des UFO. Enfin pour être plus précis, à l'exception de Moulinex, le groupuscule d'amateurs que nous représentons (lansolo, Kika, pomme de terre et moi-même) a passé quelques millions d'heures sur le premier, X-Com, où nous disséquions nos petits gris et nos mutons en glapissant de joie.

Quelque peu déçus par le second épisode avec ses soucoupes volantes plongeantes, nous nous sommes rabattus mollement sur le troisième avec son microcosme citadin, ses méga-corporations tristounettes et ses mashmallows d'outre-espace animés en temps réel. Il restait une déclinaison à explorer pour compléter la gamme : le combat spatial. Eh oui, cette fois les développeurs fous de X-Com ont décidé de porter la guerre chez l'ennemi, à savoir dans l'espace. Au premier abord, on ne peut s'empêcher de se gausser en pensant à "Wing Commander" ; on se demande ce que les auteurs ont bien pu inventer de mieux... Mais dès que le jeu est lancé, on retrouve ses marques. L'histoire de cette nouvelle suite se situe une vingtaine d'années avant l'invasion de X-Com Apocalypse, et dix-sept ans après Terror from the Deep. Les humains, après s'être fait laminer à plusieurs reprises, ont enfin percuté au sujet de l'Ilirium 115, le métal extraterrestre. Ils se sont dit : tiens, et si nous allions fouiner dans l'espace

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	ARCADE/STRATÉGIE
ÉDITEUR	MICROPROSE
DÉVELOPPEUR	MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE	JUILLET



pour retrouver nos anciens copains et leur si précieux métal. Seulement voilà, dans l'espace personne ne vous entend crier, hurler ni même flatuler, rien on vous dit, on peut tout au plus se battre en silence et tenter de survivre.

Seul dans l'espace

Comment pourrait-on définir ce nouvel X-Com ? Eh bien, à peu de chose près, il est très semblable aux autres sauf dans sa partie tactique qui se voit ici remplacée par du combat spatial. On pourrait regretter l'aspect "squad leader" des précédents titres, avec son aspect "poupée Barbie" où l'on équipait les soldats avec nos gros doigts boudinés. L'interface par contre est très agréable à manier et mignonne à souhait, avec des effets sonores de tous côtés. Les musiques présentes sur la bêta se rapprochent du genre "symphonie extraterrestres pour paranos en mode majeur", dans la grande tradition de la série. Seule la musique des combats, vaguement hard rock/new beat, laisse à désirer.

Muton de Panurge

Sans atteindre les sommets d'un I War ou encore d'un Prophecy, il faut tout de même avouer que X-Com Interceptor s'en tire plutôt bien tant au niveau du graphisme et des effets visuels que dans le domaine beaucoup plus subjectif du combat pur. À ce titre, il pourrait même devenir mon favori au niveau du dogfight. Le comportement des alliés et des ennemis étant assez éloigné de l'amateurisme des protagonistes lambda, on peut s'attendre à des combats difficiles demandant une certaine dose de stratégie. C'est ici que l'aspect jeu de rôles de X-Com va prendre son importance : chacun de vos hommes possède ses caractéristiques propres avec taux d'agressivité, de bravoure, d'aisance au tir, et de compétence de vol. Au cours de chaque combat, vous pourrez vous glisser dans la peau d'un pilote au choix et profiter ainsi de ses hautes compétences ou de ses défauts. C'est une idée originale, qui fonctionne plutôt bien.

Au départ, votre flotte de vaisseaux ne comportera qu'une demi-douzaine de chasseurs plutôt basiques, armés de missiles et d'une paire de lasers. Bien entendu, l'armada proposée par Interceptor ne s'arrête pas à ce pitoyable déploiement de forces. Au fur et à mesure que vos recherches scientifiques avanceront, vous pourrez concevoir de nouveaux engins de destruction pour entamer un conflit chez les gris (euh, les sectoïdes, pardon) et même exploiter le vol technologique chez vos copains les humanoïdes. Au cours du déroulement de la partie, vous devrez étendre votre territoire en rognant les frontières des extraterrestres, peu hospitalières pour les êtres humains avec leurs mutons, leurs trous noirs et autres camps retranchés défendus avec hargne, le but ultime étant bien sûr d'éradiquer la galaxie de leur présence nauséabonde. Ceux-ci, pendant ce temps-là, s'étendront de leur côté en fortifiant leur territoire qui aura une fâcheuse tendance à annexer le vôtre.

Vive le capitalisme !

C'est assurément au niveau de la gestion économique des ressources humaines et du matériel, communs à tous les titres de cette prestigieuse série, que X-Com Interceptor crée la différence avec un jeu de combat spatial lambda. Le commandant de base doit construire son complexe morceau par morceau, gérer les approvisionnements, upgrader ses vaisseaux, ordonner des études sur les nouvelles technologies humaines ou extraterrestres, et bien entendu jouer au détective en décryptant de curieux signaux émanant de l'espace.

Le combat va ici se dérouler sur une bonne partie de la galaxie. Contrairement au premier épisode où les subventions des nations du monde constituaient votre premier fonds de commerce, ce seront ici les bases spatiales des corporations et les planètes qui vous fourniront votre budget annuel. À vous de savoir les protéger en faisant le cas échéant un choix, ou tout au moins des sacrifices.

Mais l'espace n'est pas vide, loin s'en faut. Toutes vos bases existent bien sûr dans l'espace. Parfois au hasard d'un combat, vous aurez à défendre celles-ci de l'extérieur. Chaque élément les constituant apparaît à l'extérieur et est donc vulnérable aux assauts. Habitations, infirmerie, hangars, entrepôts seront autant d'éléments à protéger pour conserver l'intégralité de vos défenses. Pour explorer l'espace et vous constituer des frontières, vous devrez envoyer des drones radar dont la disparition inopinée constituera bien souvent l'avant-goût d'une offensive de grande envergure. Le sectoïde est traître.

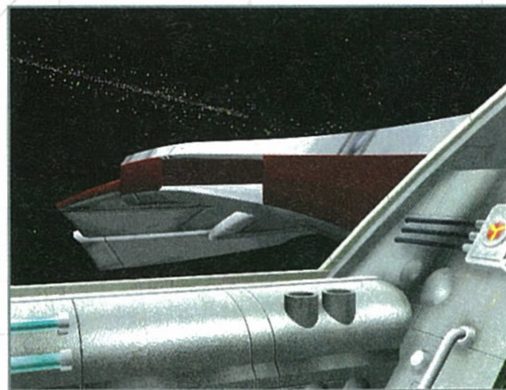
Des sous, des sous !

X-Com Interceptor se distingue vraiment de ses illustres prédécesseurs par son tout nouveau côté arcade. Il a dû falloir beaucoup de tripes aux programmeurs pour oser empiéter sur un aspect tactique qui avait fait en son temps le succès du jeu. Espérons qu'ils n'ont pas simplement obéi à un impératif commercial et que nous y trouverons tous les mêmes sensations que dans le jeu précédent. La différence se fera peut-être aussi au niveau du jeu multijoueur, qui propose une flopée d'options pour des affrontements allant jusqu'à quatorze protagonistes.

Bob Arctor



C'est ici qu'on bidouille les vaisseaux spatiaux, histoire de les booster un peu.



Une partie du cockpit.



Un zoom sur un système solaire colonisé.

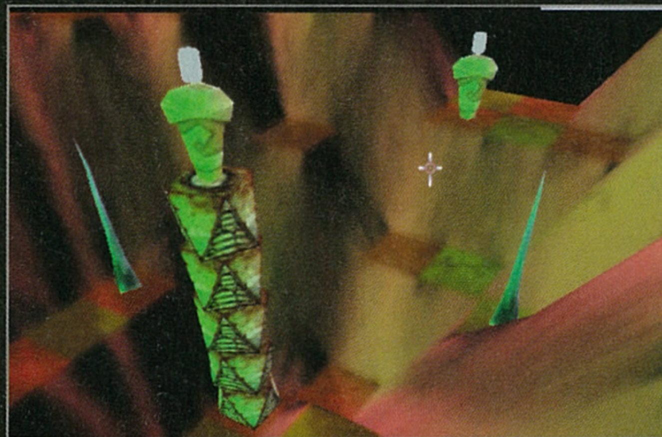
Les développeurs fous de X-Com ont décidé de porter la guerre chez l'ennemi, à savoir dans l'espace.



Cette soucoupe sectoïde tente de fuir lâchement.

Preview

RÉFLEXION/STRATÉGIE PC
CD-ROM
EDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR
NONAMES GAMES
SORTIE PRÉVUE JUILLET





▲ La sentinelle dans toute son impressionnante splendeur.

Sentinel's Return

Sentinel est un jeu mythique ; je me souviens y avoir passé toute mon adolescence, oui, les meilleurs moments de ma vie, oubliant même l'existence des filles, des matchs de foot, des VTT et des groupes de musique gluants (NDRC : N'en fais pas trop, Bob !). La chose est d'ailleurs bien surprenante, Sentinel est un jeu angoissant, limite claustro. Transporté dans un univers en trois dimensions représenté par un paysage polygonal, et sans cesse lorgné par des ennemis impitoyables, le joueur doit en permanence lutter pour sa survie en tentant d'occire ses adversaires. Sentinel nous revient aujourd'hui, remis au goût du jour par son plus grand fanatique : John Cook de No Names Games, le seul à avoir fini les 10 000 niveaux du premier jeu deux fois de suite, bref un fou dangereux. Pendant plus de dix ans, il a voulu donner une suite à ce jeu fantastique, tout en lui conservant son gameplay. De grands moments en perspective, donc. Au beau milieu d'un marché ludique qui ne propose plus guère de produits originaux, il est bien agréable de voir débarquer à nouveau, sur notre disque dur, un jeu aussi différent et plaisant.

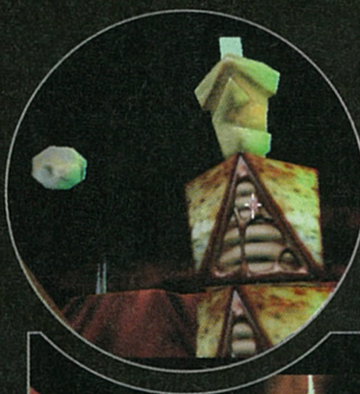
La sentinelle est une entité d'origine indéterminée, juchée sur la plus haute colline du niveau. Sur celui-ci, on ne peut guère trouver que des arbres et des rochers. Lorsque votre robot arrive sur un niveau, il ne peut se déplacer par lui-même, il faut qu'il trouve de l'énergie et pour ce faire, il ne peut qu'absorber des arbres. Tout en essayant d'échapper au regard de la sentinelle qui tentera de l'absorber lui, il doit se servir de son pouvoir de téléportation uniquement limité par sa ligne de vue afin de s'élever plus haut que sa cible, condition *sine qua non* pour avoir le droit de drainer son énergie. Lorsqu'il arrivera enfin à se hisser au même niveau que la sentinelle, il pourra l'absorber et passer au territoire suivant. Si par hasard il lui reste un surcroît d'énergie, il pourra sauter plusieurs niveaux de jeu d'une seule traite. Bien sûr, il y a d'autres subtilités dans ce jeu, parmi lesquelles la possibilité de trouver des adjoints des sentinelles qui vous compliqueront encore la tâche, ainsi que des niveaux bien tordus.

Les décors ont bien évolué depuis les paysages en damier du premier jeu. Les sentinelles et les gardiens sont eux beaucoup plus organiques et encore bien plus inquiétants, leur vitesse de rotation est variable et les programmeurs ont fait très attention à la difficulté croissante du jeu sur les quelque 600 niveaux à traverser. Que trouve-t-on au bout ? On n'en sait trop rien mais gageons que John Cook, si frustré d'être repassé au premier niveau du jeu après le dernier sans autre forme de procès ou de récompense, nous a prévu quelque chose de grand. En revenant au graphisme du terrain, il s'avère que le tout a été texturé d'une façon superbe avec des ombres et des éclairages en temps réel et tout et tout. Un mot sur la musique, comme je vous l'avais déjà dit, tous les thèmes musicaux ont été composés écrits et joués par John Carpenter. Oui, oui, il est question de ce célèbre réalisateur de films mythiques comme "New York 1997", "Halloween", "L'antre de la folie" et dernièrement "Vampire". John Cook tenait absolument à s'adjoindre les services de Carpenter, dont la musique très rythmée est particulièrement adaptée à l'ambiance angoissante de Sentinel.

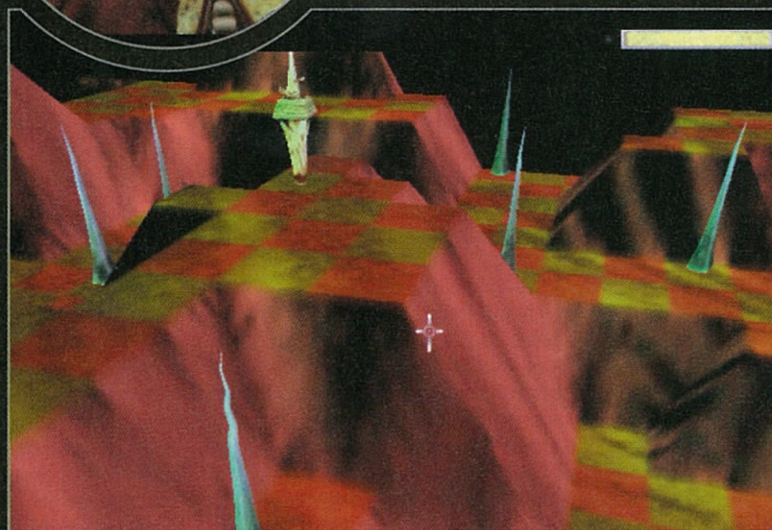
Sentinel tournera à de nombreuses résolutions et profitera de la présence de cartes accélératrices 3D. Il est prévu pour tourner sur un Pentium 100, avec 16 Mo de RAM.

Bob Arctor









Preview

SIMULATEUR DE MOTO
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE JUILLET



▲ Superbike sera optimisé pour le MMX et pour les cartes 3D. On pourra néanmoins y jouer sans carte 3D.



Castrol Honda Superbike

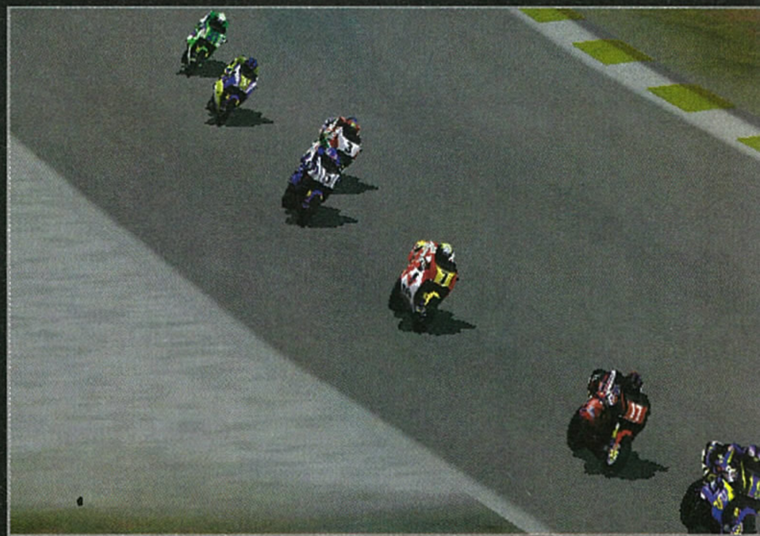


On verra le motard poser son pied au sol, se pencher dans les virages en écartant les genoux, regarder à droite et à gauche pour surveiller ces enfoirés de concurrents.

Alors que le combat fait rage entre les défenseurs de Moto Racer et les amateurs de Red Line Racer, un troisième simulateur de "devine quoi Fishbone ? (1)" essaye de nous faire l'exter'. Le petit nouveau se la joue un max, vu qu'un auguste parrain s'est penché sur son berceau : Honda. Carrément. Castrol Honda Superbike World Champions - enchanté ! moi c'est : Agip Sozuka SuperSolo Clichy Challenger - se targue d'aborder le domaine de la gomme brûlée sur PC avec une bonne dose de réalisme enrichi aux vrais morceaux de rails de sécurité dedans. Selon le dossier de presse chatoyant qui a atterri sur mon bureau, le gars Superbike devrait offrir à tous les fondus de "merd'-merd'-ça-glisse-j'vais-m'-bourrer-au-freinage" leur comptant de vitesse et de frissons synthétiques. Jugez plutôt des fonctionnalités de la bête.

Superbike aurait été conçu à partir de vrais modèles de motos, histoire d'apporter au petit motard en herbe bien plus de sensations et de paramètres à contrôler en pleine course : genre sa vitesse, sa direction - non, ne riez pas - et l'inclinaison de la bécane, comme pour de vrai. En plus, avant la course, il sera possible de changer les caractéristiques de son engin afin d'optimiser les chances de succès. Bon, parlons des caractéristiques. Les motos sont équipées d'un boîte 6 vitesses dont on pourra adapter les rapports en fonction des indications du compte-tour. Le freinage est assuré par des disques avec étriers multi-pistons et, et... le motard pourra contrôler l'équilibre entre les deux roues pour doser parfaitement sa force de freinage (un freinage trop brusque fait patiner la roue arrière, déporte l'engin dans les virages...). La moto disposera d'un rayon de braquage, d'un compteur indiquant le nombre de tours/min -





▲ *Le programme gère le mip-mapping. C'est-à-dire qu'il y a trois résolutions différentes pour les textures, qui changent en fonction de la distance de la caméra.*



donc - et de suspensions permettant aux pilotes d'absorber les chocs, les descentes trop rapides ou encore les collisions… "Dis, t'entends ça Fishbone ? y se foutent de notre gueule ou quoi ?". Non, ne partez pas, je continue. Intéressons-nous maintenant aux options de conduite très réalistes du futur Superbike. En premier lieu, la tomo pourra accélérer à plein gaz (possibilité de faire des wheeling), déraper suite à des accélérations en dehors de la trajectoire idéale, sauter ou rebondir, bloquer ses roues, subir des forces centrifuges et centripètes (pour détendre l'atmosphère… le pilote-joueur devra alors déplacer son centre de gravité pour maintenir l'équilibre), subir l'impact de la piste (gravier, surface glissante). Évoquons encore de nombreuses options de conduite comme une ligne de trajectoire sur le circuit, une direction donnée à l'écran, des freins automatiques dans les virages, un choix de pneus différents suivant la tenue de route désirée… Les animations promettent enfin d'être très poussées. Grâce à la capture de mouvement, on verra le motard poser son pied au sol avant la course ou pour ralentir (sic !), se pencher dans les virages en écartant les genoux, regarder à droite et à gauche pour surveiller ces enfoirés de concurrents. Bref, bref de bref, avec des dossiers de presse pareils, on irait presque raccrocher son cuir.

En attendant, on ne nous la fait plus, et je lance la version alpha histoire d'aller vérifier de visu. Oubliez le mode Rookie où le programme gère tous les paramètres. Par contre en difficulté Ace, Superbike semble bien capable de faire l'aspi aux ténors actuels du genre. Le programme lorgne du côté de la simulation, et la subtilité des contrôles promet une durée de vie conséquente. En revanche, pas de traces de la possibilité de freiner indépendamment de l'avant et de l'arrière, de déporter le centre de gravité, et la texture de fond est carrément momoche de chez Gropixel. Enfin, comme on dit chez nous, ce n'est qu'une version alpha, il faudra attendre le test pour juger. Mais bon, il a l'air pas mal du tout ce Superbike. Pas du genre à tirer un poil court le gaillard (aahh, chuis content, chuis bien arrivé à en coller trois ou quatre, des expressions de motards dans cette preview, bande de lopettes).

Iansolo

(1) Pour les nouveaux lecteurs : cette blague date de l'époque où Fishbone, l'un de nos testeurs à deux roues, était tombé amoureux d'une glissière de sécurité sur le périphérique. Trois mois d'hôpital et un Perfecto en plâtre.



▲ *Le contrôle pourra se faire au clavier, à la souris ou au paddle. Mais après essai, un volant analogique s'avère quasiment indispensable si on veut s'éclater en mode simulation. C'est le seul moyen de doser progressivement les accélérations, les freinages et la direction. Comme d'hab', quoi.*



Preview

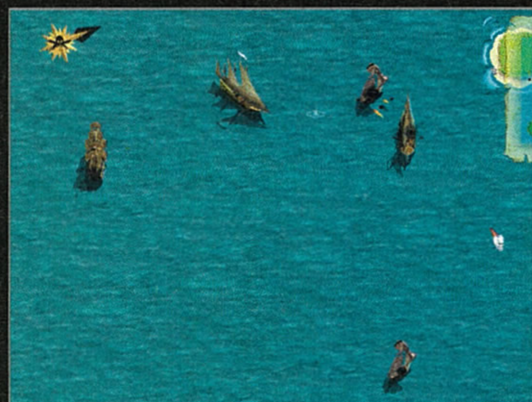
ACTION/STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROÏDS
DÉVELOPPEUR MICROÏDS
SORTIE PRÉVUE JUILLET





Corsairs

Pirates de Microprose devrait enfin pouvoir prendre sa retraite, le pauv'vieux !





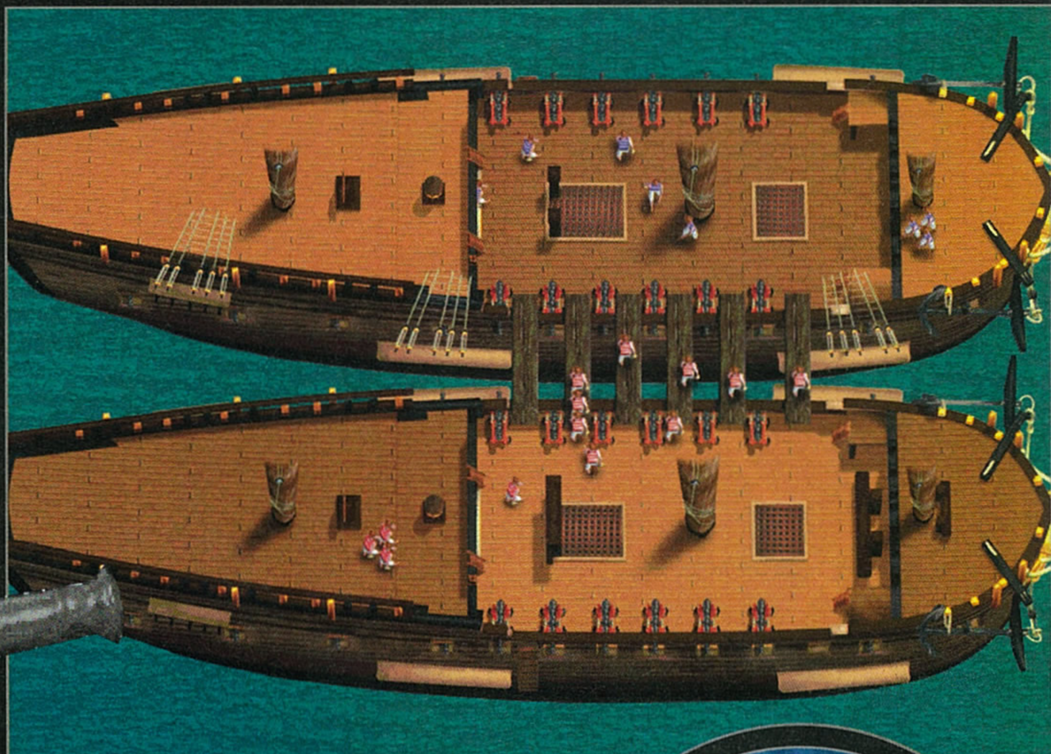
Il faut bien se rendre à l'évidence, jusqu'à présent les jeux de pirates n'avaient pas vraiment égalé l'antique mais excellent Pirates, justement, de Microprose. Mais les choses risquent de changer puisque Microïds met actuellement une touche finale à Corsairs, et ce que nous avons pu en voir semble bien prometteur. Bon, pas de surprises, vous incarnez un corsaire qui devra effectuer une douzaine de missions pour le compte de son pays d'origine, à choisir parmi l'Angleterre, la France, la Hollande et l'Espagne. Vous devrez donc escorter des bateaux de commerce, enlever des personnages importants, combattre des flottilles ennemies, ou bien encore commercer pour votre propre compte en transportant des denrées d'un port à l'autre. Il faut dire que vous pourrez vous bâtir votre propre flotte de combat, puisqu'une quinzaine de navires différents seront disponibles (soit construits par vos soins, soit gagnés à la sueur de votre sabre). Outre les phases de navigation pures en vue aérienne (vous pourrez régler votre voilure, devrez faire attention au sens du vent, éviter les mutineries), vous devrez bien évidemment mener à bien des abordages en donnant directement des ordres à vos hommes. De même, lorsque vous atta-





▲ *Des abordages en forme de jeu de stratégie simplifié.*





De la bataille navale comme à la belle époque, à coups de canons et d'abordages sanglants.

querez une ville adverse pour en prendre possession, il faudra vous battre contre la garnison locale à la manière d'un jeu de stratégie "simplifié". En plus des flottes légales, vous rencontrerez des pirates qui travailleront autant pour leur compte que pour une nation ennemie. En fait, le jeu proposera encore plein d'autres trucs que le manque de place m'empêche de citer ici, mais tout laisse à penser que Pirates, le vrai, a enfin trouvé un soft pour lui succéder. La vache, c'est pas trop tôt.

Fishbone







La partie commerciale vous permettra de créer une respectable flottille.





Preview

ENQUÊTE INTERACTIVE
PC CD-ROM
ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR
FOX INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE JUILLET



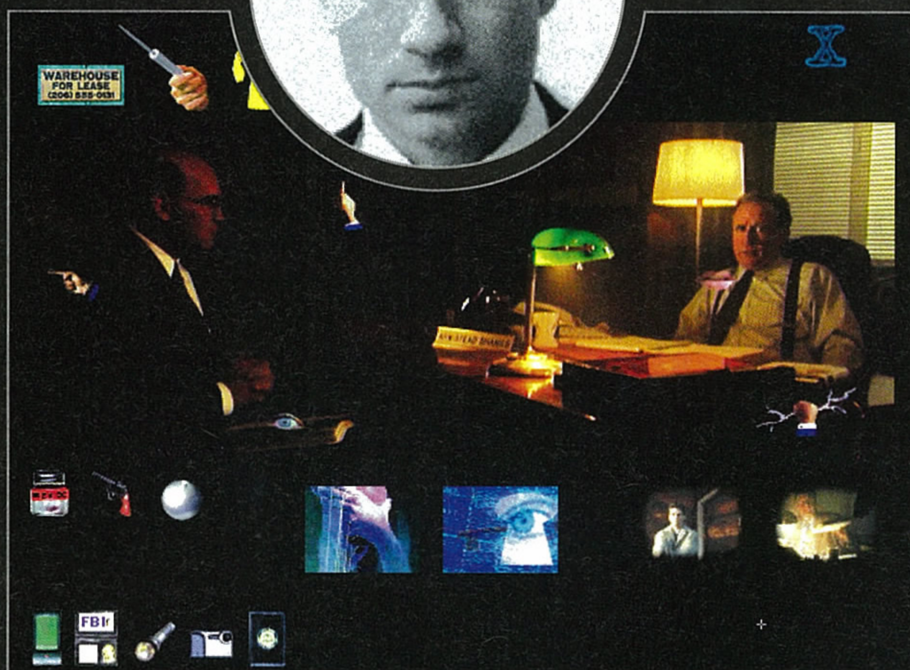
▲ Sept CD et des dizaines de lieux à visiter.



X-Files

Cela faisait trois ans qu'ils planchaient dessus, les mecs d'Hyperbole Studios dans le nord-ouest des États-Unis. Trois années, dont sept semaines de tournage avec les vrais acteurs de la vraie série TV cultissime "X-Files". Résultat : un jeu qui tient sur sept CD-Rom et demande à son utlisateur forcené de disposer de plus de trois gigas pour l'installer entièrement - gloups ! Même mon ami pomme de terre ne s'en est pas remis. Côté bécane, mieux vaut également avoir sous la main un Pentium 166 MMX pour jouir pleinement des séquences vidéo. Car X-Files, le jeu, est exclusivement composé de séquences vidéo (en intérieur et en extérieur) entrecoupées d'images fixes. Dans la lignée des jeux à énigmes tels que Myst, X-Files vous plonge au cœur d'une enquête dont le déroulement et l'aboutissement dépendent de vos aptitudes physiques et mentales. De votre comportement également. À savoir, si vous vous montrez agressif à l'égard de Dana Scully, il se peut qu'elle vous en colle une. Eh non, vous n'incarnez pas le sobre Fox Mulder mais un nouvel agent du nom de Craig Willmore chargé d'enquêter sur des meurtres et d'étranges disparitions. Ça promet, d'autant plus que les lieux sont d'une grande variété et le nombre de fins compris entre un et quinze. Bref, un thriller avec des ET et un zest de surnaturel au bout de la souris.

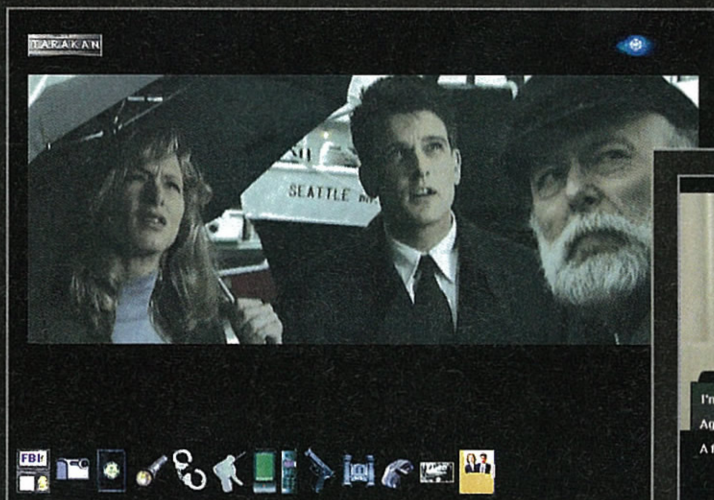
Bob Arctor



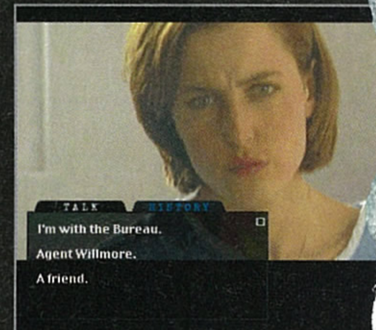
▲ Les icones situés en bas de l'écran traduisent votre humeur. Cliquez sur l'un d'eux pour être tantôt agressif, tantôt affable avec les personnes qui se trouvent face à vous.



▲ Attention, regardez attentivement cette vidéo. Elle pourrait bien receler de précieux indices.

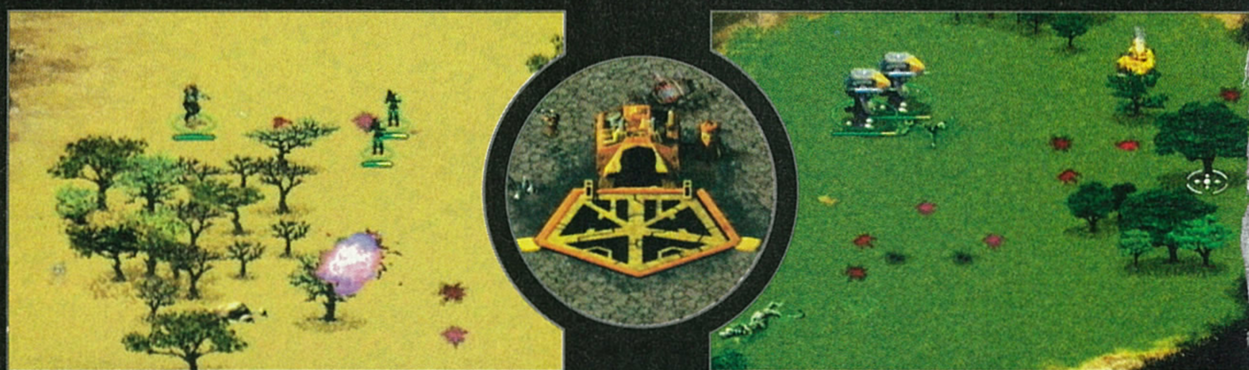


◀ Craig Willmore, l'agent que vous incarnez tout au long de l'enquête, se trouve au milieu de l'écran, entre la nana et le barbu.



Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR ION STORM
SORTIE PRÉVUE JUILLET



Dominion Storm

Après Total Annihilation, Dark Reign et d'autres imitations plus ou moins réussies du genre stratégie temps réel, Dominion pointe le bout de son museau. L'histoire s'inspire de l'éternel conflit entre des espèces différentes. Cette fois-ci, il s'agit de l'affrontement entre quatre espèces, ce qui laisse présager de nombreuses missions. Les humains seront bien évidemment de la partie. Graphisme fin et textures sympas seront au rendez-vous, mais il semble difficile de faire mieux que les softs déjà sortis ces derniers mois. Les unités semblent nombreuses et bien conçues. Par contre, les structures ont l'air aussi originales qu'une blague de Bob, c'est tout dire. Mais bon, je n'ai vu que la version bêta. D'ici le test, des améliorations risquent d'être apportées... On peut toujours espérer. Alors si vous êtes croyants et que vous attendez depuis le n° 78 de Joy la sortie de Dominion, mettez un cierge et même plusieurs pour que la grâce tombe sur les développeurs !

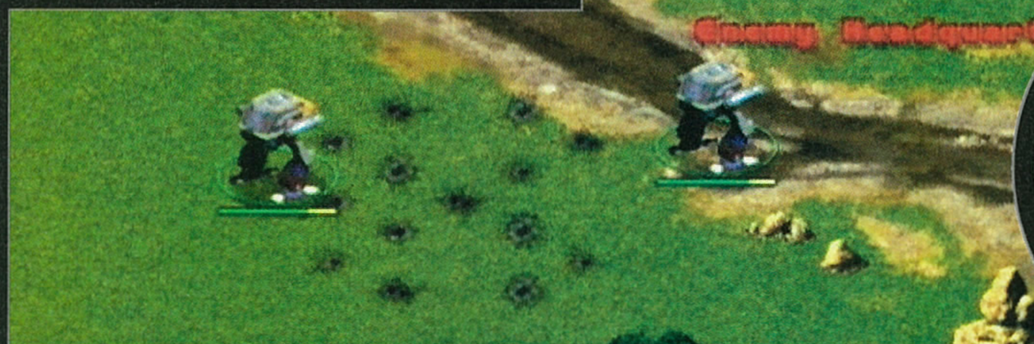
Kika



▲ De multiples ordres vous permettent de faire faire n'importe quoi à vos soldats dans les limites de la décence.









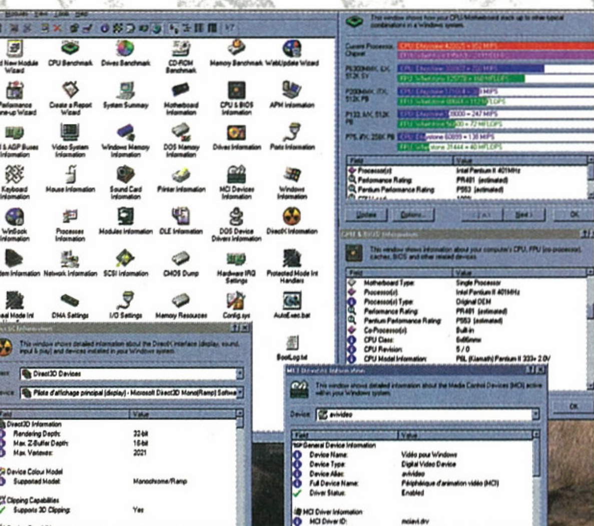
◀ Sans robot, vous courez à votre perte. Alors dès que possible développez votre technologie.



L'aire l'utilit

Ce mois-ci, un utilitaire pour monter vos films vidéo comme un pro et sans vous ruiner, un logiciel fabuleux pour analyser votre PC comme aucun autre soft ne sait le faire, et enfin l'excellent WinHack permettant de tricher dans la plupart de vos jeux préférés. Cool, non ?

JÉRÔME DARNAUDET



Sandra 98

Distributeur : SiSoft (Shareware)
Prix : 200 F

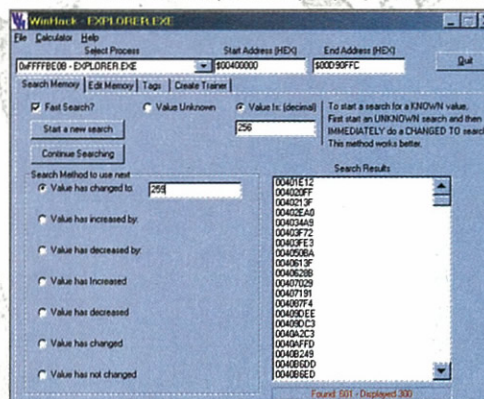
J'attendais un soft comme celui-là depuis longtemps ! Sandra, qui se place dans le panneau de configuration de Windows, est un logiciel capable d'analyser votre PC comme jamais personne ne l'a fait. Les différents organes du produit sont répertoriés dans une fenêtre bourrée d'icones. Pour obtenir des infos sur DirectX par exemple, il vous suffit de cliquer sur l'icône adéquate pour provoquer l'affichage d'une fenêtre comportant une bonne centaine d'informations. Dès qu'il en a (ou qu'elle en a ?) l'occasion, Sandra vous prodiguera quelques conseils pour améliorer les performances de votre machine. Les informations sont telles, qu'il est possible de connaître la fréquence d'horloge de son processeur et, s'il a été overclocké, sa fréquence d'origine. De plus, les icones de Benchmark (de Georges Benchmark ? Laissez tomber, c'est une private joke) délivrent des informations sur les performances des éléments de votre bécane. C'est trop bien Sandra, et en plus la version professionnelle (68 icônes) n'est pas très chère : moins de 200 F.

WinHack

Distributeur : (Shareware)
Prix : 100 F

Ce logiciel ultime pour tricher sous PC/Windows vient de sortir. Il s'appelle WinHack et est le digne successeur de Game Wizard. Édition rapide et efficace de n'importe quelle valeur d'un jeu. Faire ses propres cheats devient l'enfance de l'art. Une référence incontournable.

Vous vous souvenez de Game Wizard ? Ce soft pour DOS qui permettait d'éditer un jeu PC en mémoire ? Non ? Bon, il faut admettre que c'était il y a un bail... À cette époque, on rigolait comme des petits fous en jonglant avec les codes hexadécimaux. Dès qu'on manquait un peu d'or ou de points de vie dans un jeu, pof un petit coup de GW et on remédiait au problème. Depuis, Bill Gates nous a imposé son Windows 3.1, puis 95 et enfin 98. La gestion de la mémoire s'est compliquée, et personne n'avait trouvé une solution efficace pour remplacer ce logiciel merveilleux. Jusqu'à ce qu'un programmeur de 23 ans, Grant Malinverni, brillant petit gars, finisse par partager mon sentiment et trouver que "Win 95 c'est bien joli, mais que depuis on triche un peu moins dans les jeux". Certes Internet a ouvert les portes du cheat en masse, mais hélas il n'est pas toujours facile de se procurer le cheat idéal, surtout au moment où on en a besoin. La solution, je le répète, c'est WinHack ! Tout d'abord, précisez quel programme actuellement en mémoire vous voulez modifier. Ensuite, repérez la valeur que vous souhaitez modifier. Par exemple, vos pièces d'or (un classique). Saisissez la valeur. WinHack effectue une recherche en mémoire des données correspondantes. Puis faites une petite dépense pour modifier vos sous et effectuer un lien croisé (vérification et affinement de la recherche). Saisissez ensuite la nouvelle valeur. WinHack recherchera la chaîne hexadécimale correspondante et, à coup sûr, localisera en mémoire l'emplacement correspondant aux pièces d'or. Les protections contre le piratage peuvent difficilement lutter contre cette méthode, car ce n'est pas la sauvegarde qui est modifiée mais uniquement la mémoire virtuelle.



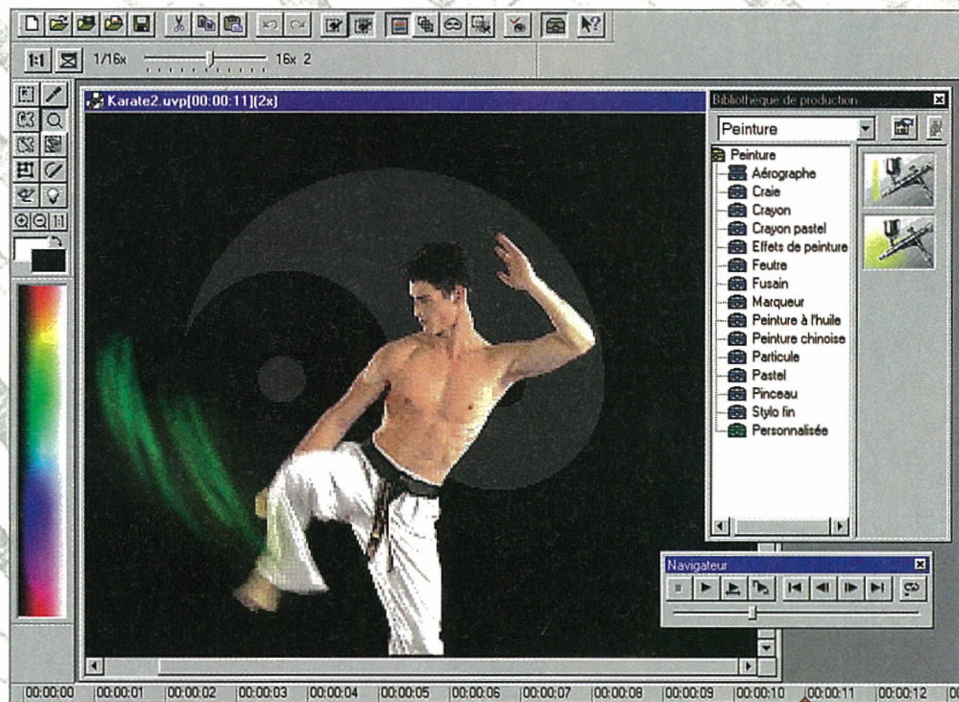
Intervient ensuite la deuxième phase du programme : l'édition hexadécimale. La valeur localisée, il suffit de la modifier manuellement ou mieux, d'y mettre un repère. Vous pouvez ensuite répéter l'opération pour toutes les valeurs que vous voulez changer et finalement sauvegarder votre liste de "repères". Même pas la peine de faire des conversions de base décimale en hexa, le programme fait tout automatiquement.

Intervient ensuite la partie la plus démente du logiciel : le trainer. En utilisant votre liste de repères, vous pouvez créer un trainer, programme indépendant, qui conserve les valeurs à modifier. Collez-y un nom, puis des définitions pour chaque valeur (points de vie, mana, or, xp, etc.), enfin cliquez sur Entrée... et paf le trainer se crée automatiquement. Si vous êtes un utilisateur enregistré, c'est même votre nom qui apparaîtra en lieu et place du créateur. Il ne reste plus qu'à lancer le .EXE en tache de fond et changer tranquillement les valeurs du jeu, sans plus de difficulté que cela. Vous pouvez même balancer à vos potes le résultat final par le Net, sans même qu'ils aient à refaire la phase de recherche !

Là, je crie au génie. Merci, monsieur Malinverni et encore bravo ! WinHack fonctionne parfaitement, est très rapide, et est compatible Windows 98. Et dire que ce n'est que la première version ! Que nous réservera-t-il pour la version 2.0 ? Voilà ! Oubliées les bonnes vielles éditions manuelles de sauvegarde où on passait trois heures à localiser l'endroit exact correspondant à une valeur. Fini les patchs introuvables ou encore les trainers jamais sortis quand on en a besoin. Maintenant, n'importe quel benêt peut faire ça chez lui, tranquillou, sans être un spécialiste en crack ou un génie en informatique. Allez, dès le mois prochain on

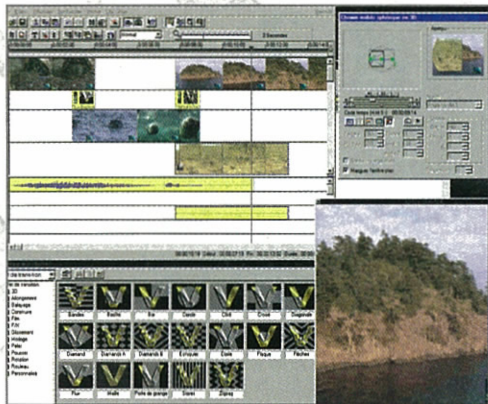
de

aire



L'interface de Video Paint. On ajoute des traînées de peinture sur les mouvements du Karatéka.

vous le colle sur le CD comme la référence du cheat mode. D'ici là, vous pouvez aller le récupérer sur http://our-world.compuserve.com/homepages/grantmalinverni/win-hack.htm. WinHack est un software mais les limitations sont très faibles entre la version enregistrée et le shareware (nombre de chaînes hexa analysées et liste de repères limitée). Mais faites-moi plaisir et essayez-le quelques jours, puis quand vous serez convaincu qu'il s'agit d'un soft excellent, envoyez les sous au petit gars, il les a bien mérité !

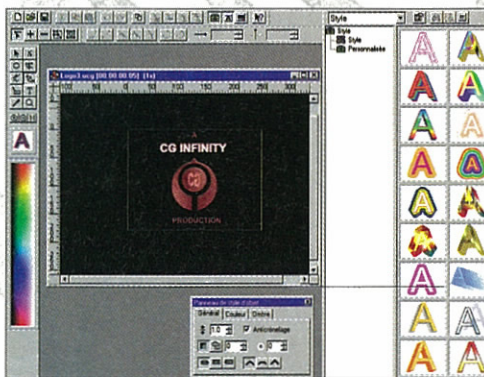


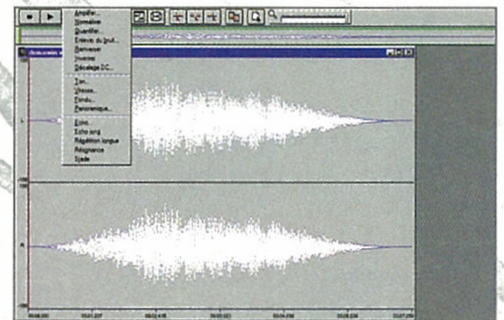
Le module de montage vidéo est facile à utiliser et doté de fonctions très puissantes, telles que les chemins mobiles 3D, la gestion de masque...

Ulead Media Studio Pro 5.0

Distributeur : Graphics
Tél : 01 30 76 90 15
Prix : 1 500 F

Pour ce qui est du montage vidéo, la plupart des gens ne jurent que par Adobe Première. Il existe pourtant une multitude de produits concurrents dont la plupart, pour un prix nettement inférieur, proposent des fonctionnalités égales, voire supérieures. Media Studio Pro 5 fait partie de ceux-là. Non content d'offrir un module de montage, il est aussi composé de quatre programmes spécialisés. Commençons par le plus important, Video Studio. Le principe retenu est fort simple. L'aire de travail se compose de plusieurs pistes sur lesquelles on glisse les séquences capturées à l'aide d'une carte de capture. Ces dernières apparaissent comme une suite d'images représentant des extraits de la séquence. En zoomant plus ou moins, on augmente la précision jusqu'à travailler le film image par image. Il existe en fait deux pistes principales permettant de faire des transitions, et une infinité de pistes pour les incrustations. Les transitions, que l'on glisse entre les deux pistes principales, peuvent être de toutes sortes : fondus, effets de rideaux, zoom, mosaïques, ondulations… Il en existe plus de 110 en standard. Viennent ensuite les filtres vidéo qui permettent de travailler sur les images elles-mêmes. Tous les filtres classiques, présents dans des logiciels comme Photoshop, sont de la partie (flou gaussien, diminution du bruit, contour, emboss, etc.), à la différence près que l'on peut ici définir un état de départ et un état de fin. On peut donc augmenter un flou, créer un effet de brouillard, un ciel qui s'assombrit… c'est illimité. Concernant les chemins mobiles, ils offrent la possibilité de balader une séquence se trouvant sur une piste d'incrustation, par-dessus la piste principale. Là encore, c'est illimité puisque l'on peut manier les images dans l'espace selon trois axes. Le tout peut être combiné à des transformations de perspective et porté sur une sphère ou un cylindre. Enfin, les pistes audio jouissent elles aussi de multiples effets, échos, reverb, amplification et filtrages en tout genre. Le module Vidéo Editor n'a donc rien à envier à Adobe Première.





Le second module est quant à lui spécialisé dans les titrages très évolués. Bien que le Video Studio sache faire défiler un générique ou afficher des sous-titres, CG Infinity peut manier du texte et le mélanger à un environnement 3D. En animant le tout, on peut créer de vrais logos dignes des réalisations Broadcast, comme le montrent les photos.

La grande nouveauté de Media Studio Pro reste sans conteste Video Paint. Ce logiciel de retouche d'images est unique en son genre puisqu'il permet de travailler directement sur les images d'un film, et ce en trois dimensions. Imaginons un exemple simple : vous voulez incruster un personnage filmé sur fond bleu dans un décor du type dessin animé. Eh bien grâce à Video Paint, vous pouvez faire apparaître le dessin animé progressivement comme si vous étiez en train de le peindre en temps réel. Cela nécessite énormément de travail mais, de par les fonctionnalités proposées, le temps de réalisation d'un tel projet en est grandement diminué. Par exemple, il est possible de dupliquer des objets d'une image à l'autre en jouant sur la taille et l'emplacement de celui-ci, ou encore de déplacer un outil de dessin selon un chemin. On peut du coup faire apparaître des objets progressivement, changer l'arrière-plan d'une scène… Pour ce qui est des outils classiques, on retrouve tout ce qu'un bon logiciel de retouche d'images se doit de posséder.

Les deux autres modules sont plus modestes, il s'agit d'Audio Editor, un soft de retouche de sons avec une vingtaine d'effets de flange, chorus, et de Video Capture, passage obligé pour capturer n'importe quelle séquence vidéo. Ce dernier est agréable d'utilisation et bien meilleur que le VidCap32 de Microsoft. Ulead Media Studio Pro conviendra donc à quiconque veut travailler ses vidéos sur PC en offrant des capacités quasiment Broadcast. Aucun logiciel de ce type ne propose un tel rapport qualité/prix.

TEST CONSOLE

Je vais aborder le thème très sérieux du charlatanisme : une pratique dont le dogme est fondé sur la capacité d'arnaquer les gens en parlant en général de n'importe quoi, histoire de gagner du temps (ou des lignes), dans un but purement fourbe. Au fait, ce mois-ci est très radin en softs de qualité.

Vampire Savior

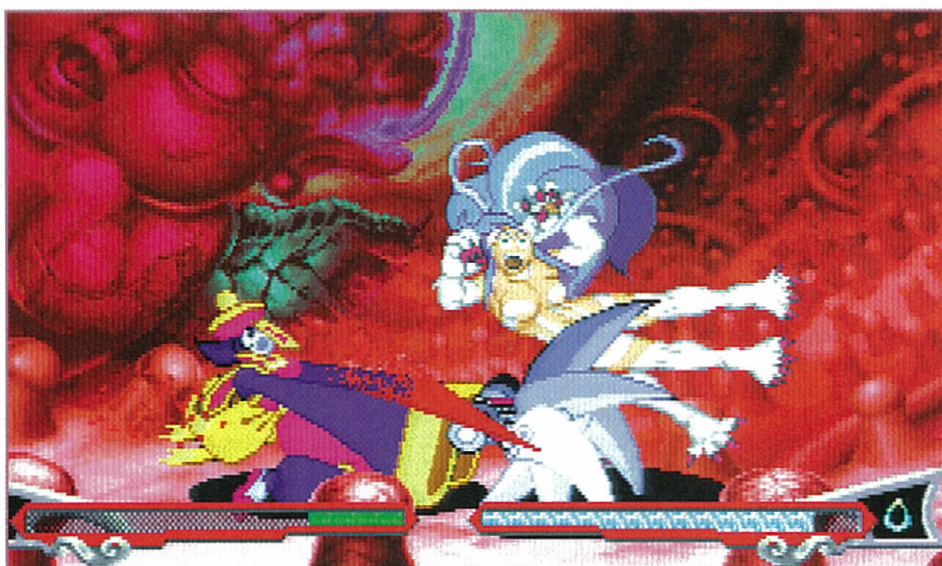
MORNIFLES ENTRE STREUMONS - TOUS JOUEURS - SATURN



Tiens, voilà encore un jeu de baston histoire de bouleverser les habitudes du petit monde de la console. Je plaisantais, détendez-vous...







Bon, c'est encore une histoire de lutte des classes qui oppose dix-huit monstres tirés de la mythologie japonaise et européenne. Je pense que c'est le test d'un énième jeu de baston que vous lisez dans cette rubrique, et c'est pourquoi je vais tenter de le rendre plus attractif en l'écrivant à la façon des paroles d'une chanson de rap :

Couplet 1 :
Ouais man, c'est dix-huit streumons
Qui aiment la baston
Super pouvoir de leur mère
Rendent les keums déckers
Vampire Savior c'est tel-mor !

Refrain :
La 2D, c'est futé
Et les mouvements bien animés
M. Bitmap est speed
Et c'est pas du tout le bide

Couplet 2 :
Les lascars font pas tiépi
Le fun est garanti
Cartouche de Ram-upgrade
Tu risques pas d'être dèg'
Vampire Savior c'est tel-mor !
Même Refrain...
Break :
Spéciale dédicace à tous les scar-la de Capcom qui en programmation dégomment !

PS : Il est 4 h du mat' et je n'ai plus toute ma santé mentale.

ÉDITEUR CAPCOM
GENRE BASTON
MEMORY CARD OUI
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2
NIVEAU DE DIFFICULTÉ 8
CONTINUES INFINIS

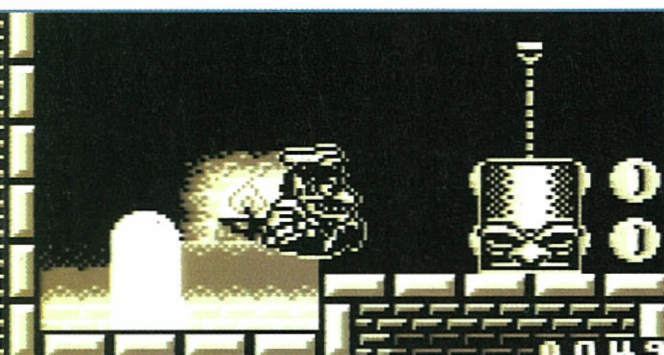
TECHN. 80 DESIGN 87 INTÉRÊT 85

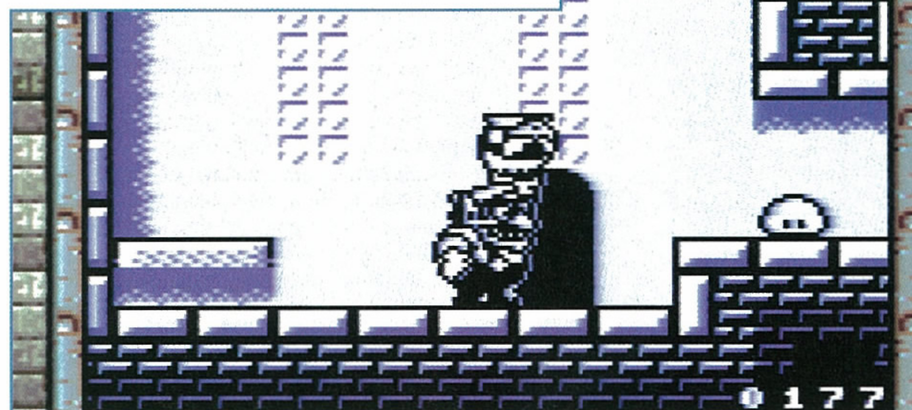
Warioland 2

COURSE AU CAPITALISME - TOUS JOUEURS - GAME BOY

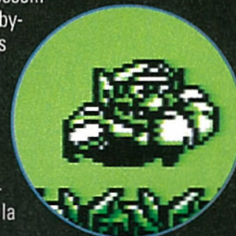


Voilà enfin un héros de jeu vidéo authentique, dont l'ambition est axée sur la course à l'argent ! Wario, véritable «anthémario», repart à la chasse aux trésors dans une optique plus que capitaliste...





Je suis désolé de vous barber avec un jeu Game Boy, mais je n'ai rien trouvé de mieux à tester sur les autres consoles. Et puis une petite partie de plate-forme dans des gogues bien éclairés, moi je ne dis pas non. Warioland 2 est, comme vous vous en doutez, la suite d'un soft qui avait fait fureur il y a trois ans sur la même machine. Première surprise : la cartouche fait 8 Mo, ce qui constitue un tour de force pour un jeu de l'envergure de la portable 8 bits. Mais les changements ne s'arrêtent pas là. En effet, le principe du jeu a été modifié depuis le dernier opus (qui faisait 4 Mo) car Wario est désormais invincible (ce n'est pas une blague), et sa mission sera juste de s'enrichir des pièces récoltées (les héros virtuels ne souffrent pas de cotisations liées aux impôts, ce qui est loin d'être le cas pour Bob Arctor...) et de sortir des stages qui ressemblent maintenant à de véritables labyrinthes. En bref, on ne meurt plus, mais on tourne en rond dans les niveaux, c'est la nouvelle mode ! Sinon, les graphismes sont excellents et l'animation fluide et amusante. Warioland 2 devient donc, à ce jour, le meilleur jeu de plate-forme de la portable de Nintendo, reléguant ainsi Donkey Kong à la triste condition de pantin !



ÉDITEUR NINTENDO
GENRE PLATE-FORME
SAUVEGARDE OUI
CONTINUES INFINIS
NIVEAU DE DIFFICULTÉ 1
NOMBRE DE JOUEURS 1

TECHN. 87 DESIGN 90 INTÉRÊT 88

Master of Teras Kasi

JEDIS TIÉPIS - TOUS JOUEURS - PLAYSTATION



Attendez, je vous arrête tout de suite ! Ce jeu est une daube infâme. Mais les fanas de la Trilogy sont si nombreux, que j'ai décidé d'en parler quand même.





Au départ, on se dit "Chouette, on va pouvoir se friter avec les keums de Star Wars" puis à la fin, on préfère s'en prendre au CD en le pulvérisant de façon savante grâce à une brique bien lourde. Car Master of Teras Kasi traîne dans la boue des milliards de fans (j'ai pas les chiffres exacts), "entubant" au passage les quelques incultes qui n'auront pas lu cette rubrique, en nous proposant une piètre parodie de jeu de baston sans saveur. Déjà, la modélisation des combattants (on retrouve Luke, Iansolo, Leia, le macaque géant...) fait preuve de tellement de dénuement, qu'on croirait que le graphiste est Hammisch. Et puis au niveau des décors, c'est le désert graphique... Cependant, les animations sont sympathiques même si la maniabilité rate complètement le coche. Imaginez Iansolo ou Leia utilisant la technique du coup de pied dans le séant, c'est d'un banal... En bref, fuyez ou expatriez-vous sur un autre continent si votre destin croise la vision de ce jeu.





ÉDITEUR LUCAS ART
GENRE BASTON
MEMORY CARD OUI
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2
NIVEAU DE DIFFICULTÉ 5
CONTINUES INFINIS

TECHN. 65 DESIGN 59 INTÉRÊT 55

Treasures of the Deep

SOMNIFÈRE BOURGEOIS - TOUS JOUEURS - PLAYSTATION



L'ennui possède désormais son propre jeu et un nom : Treasures of the Deep.



Namco nous a concocté un soft furieusement New Age avec son Treasure of the Deep. En effet, le but du jeu sera de sillonner les fonds marins à la recherche de trésors et d'objets mythiques (style la croix du Vatican) en plongée motorisée ou en bathyscaphe. Vous devrez auparavant vous soumettre à un exercice de gestion d'argent, pour acquérir les différentes fournitures et armes utiles à votre expédition. Ensuite, le jeu commence : vous rencontrez des petits poissons (des sardines, je crois) et des êtres aquatiques plus imposants, du style requins marteaux. Parfois une tortue d'eau viendra nager à côté de vous, alors que vous vous servirez de votre sonar pour repérer les vestiges des fonds. Puis l'ennui vous gagnera et vous forcera à essayer un missile sur une raie-manta qui passait dans le coin, histoire de créer un événement, quelque chose qui pourrait vous faire sortir de votre torpeur. C'est clair, jamais un jeu ne vous videra de votre énergie autant que celui-là. À part la famille Cousteau, je vois mal qui pourrait "s'éclater" avec ce soft fort assommant. Pourtant, la réalisation est admirable de technique et de beauté, mais bon, quand on se fait chier, on se fait chier...



ÉDITEUR NAMCO
GENRE EXPLORATION DES FONDS MARINS
MEMORY CARD VOUI
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2
CONTINUES INFINIS
NIVEAU DE DIFFICULTÉ 2

TECHN. 84 DESIGN 83 INTÉRÊT 45

Par Kika et Mathilde Remy

FONCTIONS FENÊTRES SOMMAIRE RECHERCHE INTERNET ATLAS CHRONOLOGIE

Voir aussi...

Mitterrand (François)

Mitterrand (François)
François Mitterrand
La jeunesse
De la Libération à la première candidature présidentielle
Le chef de file de la gauche
Le premier septennat
Jacques Chirac et François

La Bibliothèque nationale de France

5/5

En mai 1981, Mitterrand, à nouveau opposé à Giscard d'Estaing, est élu président de la République avec 51,75 % des voix. La nouvelle Assemblée consacre en juin le triomphe du parti socialiste (la « vague rose »), et le premier gouvernement de Pierre Mauroy voit le retour aux affaires de quatre ministres communistes, pour la première fois depuis 1947.
Une série de mesures sociales (retraite à soixante ans) ou symboliques, comme l'abolition de la peine de mort, sont prises dès les premiers mois du septennat. Toutefois, la conjoncture économique défavorable amène le gouvernement Mauroy (1981-1984), puis celui de Laurent Fabius (1984-1986) à pratiquer une politique d'austéri- impopulaire, qui se traduit par la victoire de droite aux élections législatives de 1986: doit choisir un Premier ministre dans l'opposition. La nomination de Jacque

Encyclopédie Hachette Multimédia

EDITEUR HACHETTE LIVRE

SUR PC & MAC CD-ROM

Les encyclopédies prennent en général beaucoup de place. Celle-ci a le mérite de ne pas se montrer encombrante, mais d'autres auparavant avaient déjà utilisé le concept du CD-Rom. Intégrant plusieurs composants, elle permet de sauter d'un sujet à l'autre de manière très simple. Atlas riche de plus de 300 cartes, chronologie historique vous introduisant dans le détail des événements cruciaux et sélection de sites Internet ne représentent qu'une partie de l'iceberg.

Son interface permet au plus néophyte de se balader avec aisance sans être rebuté par les multiples fenêtre ouvertes, vite incompréhensibles. L'aide est permanente, et tous les boutons légendés pour éviter ce genre d'ennui. Ce CD-Rom utilise toutes les possibilités du multimédia : on passe d'un texte écrit classique accompagné de photos à des vidéos détaillées. Tout pourrait aller pour le mieux si quelques bugs ne venaient troubler nos recherches. Mais l'interactivité de cette encyclopédie est telle, qu'on oublie vite ces petits désagréments.

Cependant elle ne saurait être parfaite. Les sept ans de recherches n'ont pu faire état des connaissances toutes fraîches. Aussi, pour suppléer à cette imperfection, une réactualisation mensuelle des articles vous fera découvrir les dernières avancées technologiques. Grâce à sa richesse impressionnante et sa maniabilité, cette encyclopédie risque de devenir un incontournable de votre bureau.



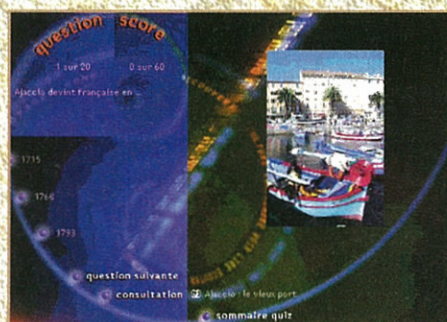
Voir aussi...

La construction du métro parisien

Percement du métro à Paris, place Saint-Michel, en 1906.
© Photothèque Hachette

1/1

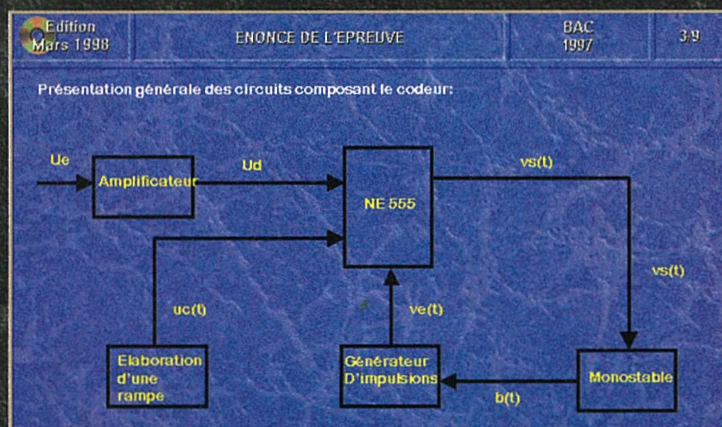




Physique Électronique

EDITEUR CYBEL
SUR PC & MAC CD-ROM

On a souvent l'impression que l'électronique, au lycée, est le parent pauvre des sciences. Heureusement, Cybel vient prouver le contraire avec la seconde édition de ce produit. En dehors des sujets des épreuves du bac et du BTS et de leurs corrigés sur lesquels les cancres pourront plancher, Cybel propose le célèbre logiciel PSPICE. Ce simulateur électronique, utilisé à l'école, permet de créer ses propres montages pour étudier les réponses du signal. Accompagné d'un accès à Internet et offrant des informations pertinentes sur différents sites, ce produit a l'avantage d'être créé en collaboration avec des professeurs agrégés. Son seul défaut est de sortir un peu trop tard par rapport à l'année scolaire en cours. Voilà une bonne excuse si vous vous plantez !



Crayola : L'armoire magique

EDITEUR IONA SOFTWARE
SUR PC & MAC CD-ROM

Autrefois, les petites filles habillaient des poupées de carton avec du papier découpé, pour s'amuser. Désormais, on passe au stade supérieur avec l'adaptation de ce jeu enfantin sur PC. Le résultat pourrait être complètement ringard si ne se mêlait pas, entre deux essayages, une approche historique permettant à votre chérubine de connaître la vie quotidienne de femmes de douze époques différentes. L'interface, très facile à manipuler et associée à une aide omniprésente, donne la possibilité aux enfants de 6 et 12 ans de jouer seuls et de colorier les vêtements disponibles. Un joli soft, qui a le mérite d'être intelligent.





Kitchenette

EDITEUR LE LAB
SUR PC & MAC CD-ROM

Le lab est un studio de développement français qui vous est sans doute assez peu connu. Les éditeurs de logiciels de loisirs mettent beaucoup moins en avant leurs développeurs que ceux du jeu vidéo. Pourtant, cette jeune société a plus d'une réalisation à son actif. Et pour son premier produit rien qu'à elle, la petite a pas mal assuré. Kitchenette est un concentré de débilités à la française. Ce quizz interactif peut réunir jusqu'à trois concurrents autour d'un même clavier. Chaque joueur se voit attribuer une touche qui n'est ni plus ni moins que le légendaire bouton des jeux télévisés bien connus. Pour chaque manche, vous choisissez un thème, et en avant la rigole ! Le jeu, justement, présenté sous forme d'émission de télé, est animé par les commentaires loufoques de deux animateurs et régulièrement interrompu par des intermèdes incongrus. Chaque question vous permet de gagner des pépètes, la monnaie locale, que vous pourrez dépenser dans les ventes aux enchères qui clôturent les différentes manches. Pour acheter quoi ? Mais de quoi équiper votre cuisine virtuelle, évidemment, ce digne reflet de votre réussite kitchenettienne. Un excellent moyen de réviser tout ce que vous avez appris avec l'encyclopédie Hachette, non ?





Un des thèmes que vous pouvez choisir est celui de vos questions persos. Des questions et des réponses que vous rentrez vous-même comme des grands pour encore plus de débilités.

petites annonces

ACHATS PC

Dép. 75. Achète CD-Rom Plextor 20 ou 32x. Faire offre. Demander Arnaud au 01 43 47 09 38, razor75@club-internet.fr, www.mygale.org/07/razorbar.

Dép. 75. Cherche consoles, ordis, logiciels, docs, etc., années 70 et 80. Faites vos propositions au 01 48 18 82 33 (Bernard) ou par fax au 01 48 18 82 11.

Dép. 76. Achète CPU 200 MHz Intel non MMX et 3Dfx. Tél. : 06 60 73 67 96 ou 02 32 57 04 37 (le we) ou e-mail : gwen-ehano@yahoo.com., demander Gwenaël (dép. 27 et 76).

Dép. 77. Achète SDRAM par barrettes de 32 ou 64, écran 17 pouces. Je crée vos sites Internet pour trois fois rien ! Tél. à Cédric au 01 64 38 06 64 cedoch@hotmail.com

Dép. 90. Achète CPU Pentium 166 ou 200 MHz ou échange contre Cyrix 200+ Tél. n'importe quelle heure au 0 657 802 591 (Tatoo).

Dép. 91. Achète SDRAM, carte-mère Pentium II au format AT, processeur Pentium II, 3Dfx 2. Vds ou échange Streamer Conner 800 Mo, carte SCSI 2 neuve ASUS NCR SC-200 sous garantie. Tél. : 01 64 46 13 61 à Christophe.

Dép. 93. Achète tout matériel informatique récent (- de 8 mois) avec ou sans garantie : carte mère /CPU/ carte graphique/ 3Dfx 1 et 2, carte son lecteur CD slot in 32X/ 24X étudie toutes propositions au 06 14 97 02 33.

VENTES PC

Dép. 14. Vds Pentium 166, 32 Mo EDO, DD 2,5 Go lecteur CD 8X carte vidéo S3 Virge écran 15" (ou sans) + Win + jeux : 6000F (5000F). Tél. : 02 31 80 79 63 (demander Jean).

Dép. 25. Vds appareil photo numérique Epson 500 + écran LCD valeur 6190F cédé 3500F. Livré avec câbles + logiciels complets notice état neuf acheté en février 1998. Demander Steve au 03 81 43 83 97, heures repas et +18h.

Dép. 27. Vds barrettes 4 Mo 32 bits 55F. SoundBlaster 16 value 210F lecteur CD-Rom 2X Panasonic 150F. Tél. : 02 32 26 24 39. Demander Thierry après 18h. E-mail : choplain@normandnet.fr

Dép. 31. Vds DD 3,2 Go Quantum SCSI quasi neuf 1500F ; carte SCSI Adaptec 1505 250F ; Matrox Mystique 220 « boîte « + CDS 600F ; 3Dfx Diamond Monster 3D : 650F. Tél. Brice : 05 61 75 86 04.

Dép. 33. Vends P166 MMX, 24 Mo, HD 1,7 Go UDMA, carte son 16 bits, CD-Rom 24X, HP 80W, Win95 + utilitaires + jeux : 5100F. Tél. : 05 56 51 99 01.

Dép. 38. Vds Cyrix P200+, 16 Mo RAM, carte vidéo S3 Virge + Monster 3D (3Dfx), CD Panasonic 24X, SB16 + Korg Wave, DD 540 Mo, écran, etc., avec jeux et logiciels. Prix : 6000F. Tél. : 04 75 61 36 61 le W-E, Guillaume.

Dép. 38. Vds carte mère VX pour Pentium et carte graphique PCI Cirrus ogic 250F port compris. Tél. : 04 76 08 42 68 après 18h.

Dép. 39. Vds Pentium 100 + carte mère + carte vidéo Diamond Stealth 64 DRAM 1 Mo. Le tout 400F. Tél. Eric au 03 84 45 05 53.

Dép. 40. Vds SB AWE 64 + câbles et micro 500F. Tablette graphique Wacom ArtpadII neuve avec CD-Rom Dabbler 2 750F. Tél. : 06 12 27 00 27 ou 05 58 98 52 34. Le W-E à Steve.

Dép. 42. Vds HP Vectra 500 150 MHz 32 Mo RAM Cd 24X DD 518 Mo + DD 1,2 Go sauvegardeur Iomega 800 Mo moy tour écran 14p 5000F à déb. Bourrat Jean-Michel, Au Bourg, 42360 Montchal. Tél. : 04 77 28 74 36.

Dép. 45. Vends carte son SoundBlaster 64 édition spéciale 500F + CD-Rom 32X Toshiba 650F ou 1000F les deux, matériel neuf. Tél. : 02 38 97 71 49.

Dép. 45. Vds P166+ 40 Mo 1,2 Go CD-Rom 10x son 16 bits. Prix : 3900F. Tél. : 02 38 63 32 07.

Dép. 57. Vds moniteur 14" TB état : 500F. Tél. à Thomas au 03 87 09 64 47 après 19h ou W-E et jours fériés.

Dép. 57. Vds 3Dfx Righteous + pad 1000F. Tél. : 02 97 63 93 27 (Tél. le W-E et demander Fabrice).

Dép. 58. Vds processeur Cyrix P166+ + carte 3Dfx Maxi Gamer (+Pod) 600F + graveur Sony 2x6x IDE 1500F (carte et graveur garantis 6 mois) Tél. : 03 86 25 48 04 Sébastien ap 17h30.

Dép. 59. Vends carte mère ATC1000+ agréée Microsoft chipset Intel VX + 4x8 Mo EDO + CPU AMD K6 166MMX + boîtier AT prix 1550F le tout. Tél. : 03 28 68 06 75 ou tatoo :08 36 60 33 33 puis 06 56 29 88 97.

Dép. 59. Vds Monster 3D 3Dfx dans boîte originale état neuf : 830F. Tél. : 03 20 37 31 51.

Dép. 61. Vds palonnier Thrustmaster RCS neuf 500F. Tél. : 02 33 32 86 85.

Dép. 62. Vds 486DX2 66 MHz 16 Mo 72pin 40 Mo DD C. vidéo Cirrus 1 Mo VLB CD-Rom 2X cs 16 bits boîtier minitour 800F (sans mon. et clavier souris). Vds First 97 70F + imprimante FX 850 Epson 9 aiguilles parf pour les triplex 500F. Tél. Claude jusqu'à 21h max : 03 21 92 19 44.

Dép. 65. Vends carte mère Gigabyte pour Intel/ Cyrix/ AMD- Chipset VX, port PS2 ; 4 connecteurs ISA, 4PCI, 2 EIDE avec tous les connecteurs et nappes. Cédée 300F. Vends Intel P120 MHz : 200F. Tél. : 05 62 92 86 53 ap 18h.

Dép. 67. Vds CPU Intel Pentium 100, carte mère VX 256 Ko Green, boîtier minitour, 81 Mo EDO RAM, disque dur 520 Mo, lecteur CD-Rom 4X, le tout 2600F à débattre, urgent ! ! ! Tél. à Mathieu 03 88 50 60 39.

Dép. 69. Vds carte montage vidéo numérique DC1 Plus, compression MJPEG, compatible Pal-NTSC + première le 4.2 + photoshop le 3.4, le tout 800F. Tél. : 04 78 41 07 96 après 19h. Contacter Olivier.

Dép. 69. Vds P166+ 40 Mo DD 850 Mo Mystique 4 Mo + 3Dfx + CD 8X + écran 14" + HP 25W + Windows95 + Office 95 + Photoshop...+ jeux : le tout 6000F. Tél. : 04 78 39 99 73.

Dép. 72. Vds 100 disks vierges 3"1/2 HD prix : 70F les 100. Tél. : 02 43 94 26 85. Demander Frédéric.

Dép. 75. Vds Pentium 200 MMX + 64 Mo SDRAM + 3,2 Go + moniteur Sony Trinitron 15" TSB 64 + CD-Rom 24X état neuf 8000F. Vincent Tél. : 01 42 24 11 91.

Dép. 75. Vds Monster 3D 800F encore 6 mois de garantie. Tél. : 01 47 31 10 47 ap 17h.

Dép. 78. Vends Pentium Pro 200 MHz DD 2 Go Wide SCSI CD Pioneer 10X SB AWE 32PnP US Robotics 33600 Mystique 4 Mo 32 Mo de RAM + Maxi Gamer 3Dfx natural keyboard souris HP sans écran. Tél. : 01 30 52 03 06.

Dép. 87. Vds PC CPU IBM 166 MHz carte mère AT 430HX evolut P233 MMX cache 512 Ko 32 Mo EDO DD 1,2 Go lecteur CD 4X carte Diamond 3D2000 écran 14" plus de 30 log. 6000F. Tél. : 05 55 09 21 02.

Dép. 88. Vds carte mère Cyrix 120 : 100F, carte son Maxi 100F, joypad Microsoft 12 boutons 200F, carte VGA 1 Mo : 90F. Richardot Pierre, 30 rte gde Cote, 88 340 Val d'Ajol.

Dép. 91. Vds port Toshiba 220CDS 32 Mo, 256 Ko cache, 12,1" DSTN, DD 1,4 Go, HP, CD-Rom 10X, Pentium 133 carte réseau 3 com Etherlink 9000F. Tél. : 01 69 33 54 26 ou 04 42 80 53 62 (vacances).

Dép. 91. Vds CPU Intel P133 et ventilo : 300F, carte 3Dfx vodoo graphics (Techworks) : 700F. Tél. : Gaël Lenormand 01 60 11 19 97 à partir de 17h. Adresse : 5 rue du Dauphiné, 91300 Massy (01 60 11 19 97).

Dép. 91. Vends CM Asus T2P4 chipset Vx + Intel P200MMX + 32 Mo RAM EDO pour 1800F à débattre. Vds Maxi Gamer 3Dfx pour 800F. Tél. à Arnaud au 01 69 84 84 01.

Dép. 92. Vds ensemble X6233 + carte mère TX 1 Mo cache (éventuellement installé) : 1800F. Tél. : 06 12 36 43 57 vds aussi un A1200DD et un A600.

Dép. 92. Pentium 200 (Intel) 32 Mo EDO- 512 Ko cache. Matrox Mystique 4 Mo- 3Dfx Orchid 4 Mo. SB AWE 32. CD 16X. Sidewinder Microsoft + souris. Etat neuf contacter Jean-Claude au 01 47 68 54 34 prix à saisir.

Dép. 92. Vds CM 486 VLB + CPU 486 DX2 66 + ventilo + carte contrôleur + carte vidéo 1 Mo+ 8 Mo de RAM + HDD 170 Mo + boîtier minitour + souris : 850F. CPU 486 SX33 : 50F. 486 DX 40 : 100F. CM 486 PCI + 12 Mo de RAM : 350F. Grégory au 01 40 85 96 03.

Dép. 92. Vds UC P225MMX, 64 Mo SDRAM, DD 4,3 Go UDMA, CD 24X, Sound Blaster AWE 64, W95, ATI Xpert@work 8 Mo, carte mère 1 Mo cache : 7000F avec écran 15" : 8300F. Tél. : 06 12 36 43 57 (+modem USR 56Kb) VDSA1200+mon : 1300F.

Dép. 93. Vds CPU Pentium 100 500F, carte Matrox Myst 2 Mo 600F, lec. CD-Rom 3X 400F, carte son SB Pro2 250F, impri Canon BJ10EX 700F, carte S3 1 Mo 300F, console 3DO + 6 jeux : 800F, Amiga 600, 800F. Tél. : 06 60 20 48 71.

Dép. 93. Vends sauvegarde à bande SCSI externe Tandberg 2500 (2,5 Go) état neuf 3 K7 1,2 Go prix 7000F vendu 1500F cause achat dat. Tél. : 01 48 41 87 27 (Sébastien).

Dép. 93. Vds disque dur et carte graphique S3 : DD Quantum 650 Mo 350F carte graphique S3 trio 64v + 2 Mo RAM : 190F. Tél. : 06 14 97 02 33.

Dép. 94. Vends c-contrôleur U-DMA + Asus P55T2P4 + Cyrix P166+ + DD 1 Go SCSI : 1500F. PC contenant c. mère + P133 + c. son + mystique 2 Mo + CD 6X + 1,44 Mo + scanner + 16 Mo + boîtier + DD 1,2 Go + écran 14" : 3500F. tel à Julien au 01 48 77 02 14.

Dép. 94. Vds imprimante Canon BJ10SX : 500F. Tél. : 01 42 37 81 23.

Dép. 94. Vds CPU Cyrix P200+ + SoundBlaster 16 (97) + jeux pour 600F, à débattre. Demander Ludovic au 01 43 99 48 91 après 18h.

Dép. 94. Vds imprimante Canon BJ10SX : 500F. Tél. : 01 42 37 81 23.

Dép. 94. Si tu es blonde à forte poitrine et que tu recherches une 3Dfx à 500 balles ou un Pentium 133 à 300F alors demande Emmanuel au 01 48 76 68 25 après 17h, merci.

Dép. 94. Vends Cyrix P166+ : 300F. DX2 66 : 100F. C. vidéo OAK 1 Mo : 100F. VLB Cirrus 1 Mo : 150F. 8x1 Mo 9bits : 100F. PC Twin + 3 manettes : 250F. Joypad + c-joystick 2 ports : 100F. c-mère 486 :100F contrôleur U-DMA : 250F. Tél. Julien au 01 48 77 02 14.

Dép. 95. Vds DD Conner 345 Mo + CPU Cyrix P150+. Recherche 2x8 Mo EDO + CPU P200 classic Intel à prix intéressant. Tél. à Thibault au 01 39 64 58 06 le soir après 18h (ou le W-E).

Dép. 95. Vds Pentium 200 MMX, 32 Mo, DD 2,5 Go, CD-Rom 12X, SB 16, S3 Virge 2 Mo, écran 15", modem 28 800, clavier, souris, 6500F. Tél. : 01 34 10 41 18.

Dép. 95. Vds 2 vieilles bécanes 386 et 1 486 IBM 14" le tout 1000F et en détache tout voir + 2 cartes contrôleurs + lecteur CD 4X. Tél. : 01 30 30 64 40 Benoît + 1 Amstrad CPC6128 + 200 biskettes + plusieurs barrettes SDRAM.

Dép. 95. PC 486 DX 4 100 PCI, 24 Mo RAM, DD 540 Mo, CD 4X Panasonic, CS Souns Blaster 16, HP amplifiés, clavier, souris, lecteur 3,5 pouces, écran 14", windows 95, CD-ROM, logiciels, jeux, 2700F. Tél. : 01 34 70 45 98.

VENTES AUTRES

Dép. 06. Vds volant pour PS-X (Mad Catz) état neuf. Prix : 439F vendu 300F. Tél. : 06 12 40 34 86.

Dép. 13. Vends Gameboy + jeux + loupe :400F . Tél. : 04 42 09 02 55.

Dép. 77. Vds Atari 52oste + 1 joystick + 1 écran monochrome + jeux. Le tout 1500F. Tél. : 01 64 04 09 58.

Dép. 84. Vds console Amiga CD32 + 2 manettes + jeux : 450F. Tél. : 04 90 26 02 38 demander Sylvain ap 19h.

Dép. 83. Vends consoles Mégadrive et Super Nintendo en très bon état. Demander JB au 04 94 27 23 55 à partir de 20h.

Dép. 94. Vds avion télécommandé jamais servi NIKKO Cessna Sunlifht-7 prix : 600F à débattre. Tél. : 01 46 71 21 23 / 06 68 53 87 59.

CONTACTS PC

Dép. 31. Fan d'images tous les formats sur PC recherche aussi fans ciné pour base de données. Contactez-moi rapidement : Mr. Maume Christophe, 285 Chaptal, 31400 Toulouse ou Tél. : 05 61 20 73 10 ap. 19h30. Merci à vous tous. Bye.

Dép. 35. Recherche renseignements sur bouquins ou logiciels d'images de synthèses et leurs animations. Tél. : 02 99 49 79 47 après 18h. Demandez Julien. Merci beaucoup d'avance.

Dép. 44. Echange Casio FX-8930 GT graphique 32 Ko menu à icônes excellent état, garantie 6 mois avec manuel + câble liaison calculatrices neuf contre TI-83 Yann au 02 40 05 40 19 ou hletutour@oceanet.fr

Dép. 64. Cherche contacts avec compositeurs de musiques mod, notamment sous Fasttracker2. Demander Alexandre au 05 59 62 35 68 (plutôt le W-E). N'hésitez pas !

Dép. 94. Rch contact AC DS infographistes pour échanges d'idées, etc. sur 3Dsmax- softimage/3D, autres... Contact khempp@club-internet.fr.

Dép. 95. Urgent ! Auteur sharewares cherche graphiste bitmap sympa pour jeu aventure. Région parisienne uniquement, contacter Alain 01 39 80 94 85.

JOBS

Dép. 54. Etudiant en BTS Informatique de gestion crée des pages HTML à toutes personnes désirant avoir son site sur Internet. Envoyer projets sur papier à Jacques David, 16, rue Du Bellay, 54630 Richardmenil.

Dép. 59. Recherche un graphiste 2D et un graphiste 3D pour renforcer équipe de création de jeux vidéo. Expérience souhaitée. Contacter François au 03 20 42 25 14 (hdb) ou e-mail : smi-soft@nornet.fr

Dép. 75. Scénariste jeux genre Ultima cherche stage à faire durant grandes vacances. Sérieux, travailleur et un peu fou, j'ai des connaissances en ciné, lettres et sciences. FX Boffy. Tél. le soir : 01 53 94 04 60.

Dép. 91. Etudiant passionné de micro et nouvelles technologies PC recherche job d'été vendeur conseiller informatique dans le sud de l'Essonne si possible. Laisser numéro sur Tatoo au 06 85 19 05 78.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 94 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES

PREMIER SUR LE RAP

SKYROCK

Le jeu préféré des Kinés !

HEXPLORE

Va te faire tourner la tête

4 héros partent en croisade contre les forces du mal, décidés à protéger le livre d'Hexplore.


Des déplacements suivis par des mouvements de caméra à 360° ! Une représentation en 3D isométrique unique!


Une équipe de 4 personnages à contrôler au cours d'une formidable épopée!


Un mode multi-joueurs (Internet et réseau local) permettant de jouer jusqu'à 4, en mode coopératif !









